

ホームパーソナルコンピュータ情報誌

エムエスエックスマガジン 第5巻9号通巻46号昭和62年9月1日  
発行(毎月1回)発行所 1987年2月6日 第3種郵便物認可

# MSX 9

SEP 1987  
定価 480円

## MAGAZINE



特集

### ネットワーク通信新時代



特別付録

わからないこと110番  
聞いていいこと  
困ること  
ハンドブック



# SONY

あの聖飢魔IIが、  
このゲームソフトの中で、  
吠えている。



新発売

## 聖飢魔IIスペシャル

我が輩は、あのヘビメタバンド“聖飢魔II”の悪魔教祖、デーモン小暮である。そして、これは究極の布教ゲーム。我らの音楽が流れる中プレイするアクションゲームだ。それでは、このゲームのお話と我々“聖飢魔II”の野望について静聴してくれたまえ。我が輩と4人のメンバーは悪魔教布教の野望に燃え、MSX界でも布教を行なうために、魔界より降りた。しかし、宿敵ゼウスに思わぬ不覚をとり、戦いに敗れ、仲間を捕えられてしまったのだ。しかも、悪魔教典も奪われてしまうという不始末もついた。あの4人はそれぞれ、まるで迷路のようなゾーンの奥深くに捕えられており、リーダーの我が輩としてはなんとしても彼らを救

出しなければならない。また、4人を救出したからといって、ゼウスを倒すことができない。大黒ミサが開けるといいう甘いものではない。途中に現れる必要なアイテムを集めなければそれは可能ではないのだ。果して悪魔教典を取り戻し、大黒ミサを成功させることができるだろうか。すべては、我が輩デーモンと君にかかっているのだ。

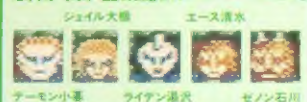
せい き ま つ  
聖飢魔IIスペシャル

HBS-G064C.....¥5.800

©1987 CBS SONY INC.  
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

これが我が聖飢魔IIのメンバーである。



攻略のカギをにぎる、寶き物&武器。



ユニークで手ごわい、敵キャラクター。



# 今月の、ライ



# Replican



**ドラゴン型スーツを装着、いざ地下世界へ。**

長く伸びたレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックを必要とするぞ。いろいろなアイテムを利用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ち砕け。

**レプリカート**

HBS-G062C ¥5,800

©KIDON Sany Corporation  
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

# RELICS



**レリクスのもスティーワールドへ、ようこそ。**

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

**レリクス**

HBJ-G058C ¥7,200

©BOHTED 開発元: ホーステック  
03-407-4151 (64K以上、V-RAM128K)

MSX2

# 雀聖



**強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。**

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

**雀聖**

HBS-G059C ¥6,800

©Champion, Inc. Sany Corporation  
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

# ザナドゥ



**これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。**

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いすぐに旅立とう。

**ザナドゥ**

HBJ-G056D ¥7,800

©FALOOM 開発元: 日本ファルコム  
0425-27-6501 (64K以上、V-RAM128K)

MSX2

# Märchen Veil I



**美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。**

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

**メルヘンヴェール I**

HBJ-G057D ¥7,900

©SYSTEM SACOM 開発元: システム  
コム 03-635-5145 (64K以上、V-RAM128K)

MSX2

**新発売**



ジョイパッド

**ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感。**

新開発サイクロイドパッドを採用したジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素早いアクションにも即対応できる秘密兵器。連射機能付 JS-303T.....¥2,000

# フ。

# HIT 31T

MSX2

●カタログ送呈: 住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都港区南青山1-1-1 一階 カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。



# 49 特集 ネットワーク 通信新時代



新しいネットワーク・サービスが、次々と生まれている。メニュー内容やシステムに工夫をこらした、個性的なネットばかりだ。大規模ネットに対して、アマチュアBBSも多様な活動を展開し始めている。これからは、ネットワーク・サービスを選ぶ時代。自分の指向にあったネットを、よく調べて見つけてほしい。アスキーネットPCS、NIFTY-SE RVE、EYE-NET、ADD-NET、RN-NET、AV-NETの6つを紹介。



特別付録

わからないこと・困ること  
聞いていいこと  
ハンドブック

ソフトハウス、ハードメーカー、ショップ  
に対する疑問はこうやって解決 //

へ表紙のことばへ

〈レインボーバレーのアピブショップ〉

アロハー// HOLOSEプリントのアビ  
 ちゃんよ。イロハー// 弘法大師はエラ  
 イねえ。なあんちゃって/ あたしの産  
 みの親IKKOさんからHOLOSEプロセク  
 トまかせちゃって、シャツやらパンツや  
 ら作ったのね。お店も出しちゃったのよ。  
 があ。プレゼントあるから12ページ見てね。

●表紙デザイン	藤瀬典夫
表紙CG	大野一樹



## STAFF

■編集・発行／『坂本龍一』編集委員／田口旬一■編集／  
田口旬一、田口達也、松田浩志■写真／野村浩一、野村浩志、  
千塚博、坂本龍一／NEXT、MAG、新井二、野村圭子、早瀬  
知枝、山田順太郎、石川浩夫、永瀬正志■イラスト／  
Design/スタジオビー・アール、日本クリエイティブ Photo  
graphy/石川正明、内藤晋、小池章、藤原謙、小阪玲  
■illustration/明石章子、あへんめい、桜沢エリカ、小山  
内仁美、高橋千太郎、野沢弘、加藤まなみ、村田操子、RAN、  
秋山唯、野村大樹、深川直生、佐々葉子、ココロ松、浦本和也、  
■広告／「生鮮食品」石川浩夫■音楽／武藤正彦、西沢幹枝、  
野村浩志、坂本龍一、松田浩志、田口旬一、大石知也、野

## 64 こちらMSXクラブ

●MSXクラブ極秘会員調査レポート—④つきのデータを今月は特別に大公開。噂のMSXクラブの会員とははたしてどのような人たちののだろうか。

## 6.5 ウーくんのソフト屋さん

●タイピングはリズムカルに1・2・3——ついに  
出ました、タイピング練習ソフト。こっそり練習  
して、友だちに差をつけちゃおう。

## 68 おじゃましま～す

●クラシックもカラオケも、音楽ならおまかせっ  
——MSXで音づくりに励む、福岡豊彦さんのお  
宅におじゃましました。熟年パワーまさに爆発。

## 70 A.V. PARADICE

●与えられたテーマからの発想法——今までとは趣向をかえ、ひとつのテーマをいかに料理するか。その切り口を中心に、話は展開していきます。

## 76 MUSIC SQUARE

●MSX-AUDIO特集第二弾——大物の新作ソフ

## 80 プログラムエリア写真解説

ト“PROFESSIONAL SYNTH”が届いたの  
で、今月はそのパフォーマンスを探ってみた。

●最近の投稿はなかなかすごいものがあって、担当者はびっくりするやらうれしいやらで。というわけで今月の「ゲーム」は全部投稿でした。

## 81 SOFT TOPICS

## 82 TOP 20

●「ガリウスの迷宮」2ヵ月連続1位／

## 86 ソフトレビュー

●めぞん一刻&スーパーロードランナー&スーパーレイドック&聖飢魔II&魔界復活——今月も注目ソフトをレビュー／ どれが気に入るかな？

## 96 スライム原田のゲームに挑戦!

●メタルギアの巻——今月でこのコーナーは最終回。コナミの最新ソフトにチャレンジだ！

## 102 クローズアップ

●本格的シミュレーションゲームを作り続けている  
 光栄を取材。その秘密をさぐってきたぞ／



# T E N T S

●これが期待の  
PROFESSIONAL SYNTH



●見よ！ 彼がスライム原田だ！  
●究極のシューティングゲーム「レイドック」。



●大学にもMSXが進出。CAIを実践する、帝塚山学院大学からのレポートです。

## 106 ゲームすとりと

●今月は「ガリウスの迷宮」についてのハガキが多い。どのハガキがキミの役に立つかな？

## 113 MSX ROOM

●LETTER●今月のアフターケア●INFORMATION●解答乱魔のQ&A●サークル大募集●サークル自慢●売ります、買います、交換します●月刊RGB小僧●メーカーさんへ言いたい放題●MICOM TOWN●BOOKS●PRESENTS

## 128 アスキーネット通信

●突如、アスキーネット通信の担当になってしまった編集長がお届けする情報ページ。とにかく、ネットを盛り上げるのはユーザのキミだよ！

## 129 CAIクリッピング

●平田、森石、浅田の熱血トリオ——大阪・帝塚山学院大レポート——MSX2をネットワークにして、授業に役立てている大学からのレポートです。

## 132 IKKO'S THEATRE

●すっかりおなじみになったIKKO'S THEATRE / なんと今月号ではIKKO'S GOODSの新作を特別にプレゼントしてしまおう！

●財テクブームのついで登場した、ソニーのHB-T600。ディスク内蔵で13万5000円。



## 134 MSX HARD

●ソニーHB-T600——1200ボートの通信モデムと株式管理ソフト、そして専用操作パッドを装備した、ユニークな株式ターミナルを紹介する。

## 136 ソフトインフォメーション

●グラディウス2●魔界島●ジュニアメイト●將軍●ハイスchool / 奇面組●プロジェクトA2●ダイナマイトボウル●アシュリーネほか他数

## 145 テクニカルエリア

## 146 マシン語プログラミング入門

●インデックスレジスタとビット操作命令——今月はZ80CPUの特長的な命令を2つ紹介。難しいなんていってないで、頑張って勉強しようね。

## 152 ディスクシステム入門

●MSX・M80のマクロ機能——M80のMはマクロのM。今月はマクロ機能に関連する擬似命令と、アセンブルの実行方法を取りあげています。

## 158 デジタルクラフト

●スロットアナライザの製作——今月は久々の製作 / どの基本スロットが選択されているかがひと目でわかる、便利ツールを紹介します。



●MSXの音づくりに日夜励む福岡豊彦さん、おじゃまします。

## 164 テクニカルノート

●MSX2のBIOS(最終回)——今月は、MSX2で使われるワークエリアを説明します。  
●Q&A・裏RAMの使い方——裏RAMとは、BASICで使われないメインメモリのことです。

## 170 テレコンクラブ

●MSXでホストを——MSXでもホストはできる。実際に稼働している徳島「TOMCOM NET」の川竹さんにお話をうかがいました。

## 173 POCKET BANK こきげん情報

●おたよりご紹介コーナー：にせQにハガキを送ってくれたみんな、ありがとう / あまりうれいから、今回はお返事しちゃいます。

## 174 ちょっといい用語解説

●裏の小特集——なにかといかがわしい書きのある接頭辞「裏」。コンピュータ業界にもそれは数多く潜んでいる。今月は身近な裏の連中を解説する。

## 175 パワーアップ・ワンポイント・アドバイス

●タービーゲーム / 北海道小樽市 村川剛さん  
なかなか手のこんだ画面の裏には、おそろべき力まかせのプログラムがあった。どうすればいい？

## 184 プログラムエリア

●(投稿作品)MAZE(RAM16K) / はげあまたかひろさん——アイデア勝利の小粋なゲーム。  
●画像データ圧縮プログラム / ガラちゃん——デジタイズしたり自分で描いたりした絵のデータファイルが大きすぎて困っているあなたに。  
●(投稿作品)PIYO(RAM32K) / 重森正樹さん  
全20面のアクティブパズルゲーム。ボーナスステージもついて完成度も高い気合い入りの逸品だ。



# Panasonic



伝説の聖戦士  
アシュギーン

話題の  
パナソニックAIの  
キャラクターが  
ゲームになった



きた。

松下電器産業株式会社



# 進化は倍速で訪れた。

2CPU搭載の高速処理が、実践に活きる。

## ① 高速演算処理を実現するターボモード。

パソコンの頭脳に当たるCPUを2つ搭載。クロック周波数6.14MHzの「HD-64180」に切換えると、MSX2の最大2.2倍(当社比)の高速演算処理を実現します。

## ② アナログ画面を瞬時にデジタイズするフレームグラバー。

テレビやビデオ、ビデオディスクなどのアナログ映像を、パソコンのデジタル映像に変換(デジタイズ)。しかも静止画として、パソコンにとりこむことも思いのままです。

## ③ パソコンとテレビの画像・音声合成できるスーパーインポーズ。

テレビやビデオ、ビデオディスクなどの画面に、パソコンで描いたグラフィックスやサウンドをワンタッチで合成できます。合成画面はビデオに録画することも可能。

- ④ 大容量1メガバイト(アンフォーマット時)の3.5インチマイクロ・フロッピーディスクドライブ2基搭載。(HC-90は1基)。
- ⑤ 画像用メモリーVRAMは128キロバイトと強力。256色を同時に使用した美しいカラーグラフィックスが楽しめます。
- ⑥ パソコン通信時代に対応したRS-232Cインターフェース内蔵。電話回線を使ったパソコン間の情報交換が可能。
- ⑦ ワープロはもちろん、テロップの制作、データファイルの作成などに威力を発揮するJIS第1水準の漢字ROMを内蔵。
- ⑧ 将来の機能拡張に应付する3スロット。(MSX標準スロット、96ピン×2)拡張ボードなどを本体にスッキリ装着できます。
- ⑨ どんなテレビとも接続できる3種類の入出力端子(アナログRGB、ビデオ、RF)。家庭用テレビでスグに楽しめます。





# 実用最優先、ビクターのソフトウェア。

いきなりCGアートが楽しめる  
グラフィックエディター「写・画・楽」  
HS-D5050 ¥12,800



初めての人でも、思い通りのコンピューターグラフィックスが描けてしまう! そんな嬉しいソフトがグラフィックエディター「写・画・楽」です。例えば、線、四角、円、ペイント、漢字表示などはもちろん、拡大、縮小、変形、モザイク、2値化、輪郭抽出、ルーベ機能などのちょっと凝った画像処理も自在。しかも別売のマウス(HC-A704M ¥12,800)を接続すれば、操作はさらに簡単なもの。HC-95/90でスーパーインポーズするための挿絵やタイトル文字をつくり、フレームグラバー機能で取込んだ画像にオリジナルのイラストを書き加えることなど、楽しみは大きくふくらみます。



ビデオカメラ、テレビ画面、ビデオ画面等の映像を取り込んで映像処理が楽しめます。

すぐさまビデオ編集に活かせる  
テロップ制作ソフト「写夢猫」  
HS-D7050 ¥29,800



パソコンで、テレビ・ビデオ画面にタイトルやテロップを入れる編集がしたい……という熱烈なビデオファンのために生れたのが、テロップ制作ソフト「写夢猫」です。文字の大きさは8種類、カラーは512色の中から16色が選べることはもちろん、24ドット文字の対応や、より見やすくするためにエッジやシャドウをつけることもOK。また、テロップを右から左、下から上に動かすスクロールで、インパクトのある画面を演出することも可能です。さらに、「写・画・楽」や「文名人」と組合わせて、手の込んだイラストや文章を活用できるなど、ビデオ編集に欠かせない多彩なテクニックが駆使できます。

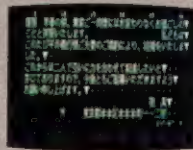


画面にタイトルやテロップを入れると、オリジナルビデオ作品が一層引き立ちます。

たちまちワープロに变身させる  
漢字ワープロソフト「ジョイレター2」  
HS-D9050 ¥19,800



漢字ROM内蔵のHC-95/90を、たちまち本格的なワードプロセッサに变身させるのが、漢字ワープロソフト「ジョイレター2」  
「文名人」です。とにかくワープロは、使いやすさが最優先。だから「文章一括入力逐次変換最長一致方式」の漢字変換とともに、充実した約38,000語もの熟語辞書を搭載。これなら、ビジネスユースにも対応できます。もちろん、レイアウトや罫線、外字作成、そして半角~4倍角の文字の大きさが選べる機能などにより、多彩な編集も可能。読みやすい文章が、誰にでも簡単につくれます。しかも市販の24×24ドットプリンターに対応しているので、印字も鮮明そのものです。



漢字変換や文章の手直し、編集などが大きな画面上でできるので大変便利です。

さっそくデータ管理ができる  
漢字カードデータベース「インフォカード」  
HS-D9550 ¥19,800



HC-95/90の優れた情報記録能力——その力を大いに発揮させるソフトが、漢字カードデータベース「インフォカード」です。住所録づくりをはじめ、お気に入りのビデオライブラリーや図書館の管理、成績や記録のファイル、顧客リストや売上げデータの作成など、あらゆる情報の整理がカード形式で簡単にできます。しかも、1画面に1枚のカードという、とびきりの見やすさ。そこに項目や書式が自由に設定できることはもちろん、分類、検索から印刷、計算までやってのけてしまいます。しかも、約38,000語の熟語辞書も入っているので、名前や地名も効率よく漢字変換して記入できます。



ファイルの内容が好きなように設定でき、自分だけのデータ管理が楽しめます。

# IO HC-95/90

AV PERSONAL COMPUTER  
RAM64KB/VRAM128KB

HC-95 ¥198,000 HC-90 ¥168,000

MSX2

IOはアスキーの商標です。

お問い合わせ、カタログ請求は、〒100東京都千代田区豊が岡3-2-4豊山ビル  
日本ビクター・インフォメーションセンターPCマモ保 TEL. 03(580)2861

先進の個性 日本ビクター株式会社



T&amp;E SOFT®

# MSX技術の集大成!

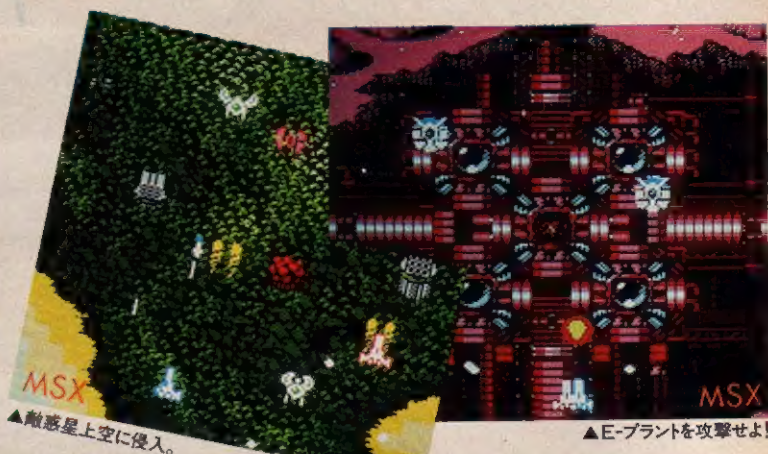
度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。



**2メガROM使用  
¥6,800で発売中!**

**これぞ、シューティングの真髄!**

- ★ 2メガビット大容量ROM使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。
- ★ 6ステージから14ステージへ一気に倍増! 超高速スクロールステージもあります。アニメーションもあります。もちろん、グラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
- ★ 動く超巨大キャラが登場! なんとも「ディヴァ」の「グロトラ」も出現します。
- ★ ネオ・ストーリー・ゲームは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。超合体、超合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ! しかもゲーム中にコマンダーの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用できます。
- ★ また、新たにサイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。
- ★ パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。
- ★ 従来のワールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用! 合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、2機が分離している間に増加します。
- ★ PSG 3音をフルに使ったBGMは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
- ★ パスワード (14文字) としてデータをセーブすることが可能です。
- ★ ジョイスティックにももちろん対応しています。
- ★ スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。



**階級章進呈!!**

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もちろん階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです) また、荣誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します。(副賞は、発送をもって発表にさせていただきます。)



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。  
**ハイデフゆうパック**

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。



MSX



RAM16K  
以上の総て  
のMSXで  
ゲーム可能



## 戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



## 艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



## 惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が十分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率が高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。

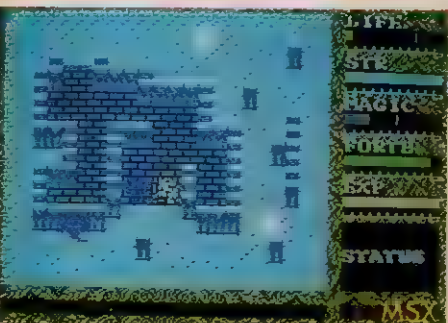


**2**メガROM使用!!  
¥6,800で発売中



**MSX版 発売中**  
総てのMSXで作動!!

MSX 8K以上 1MビットROM採用  
S-RAM内蔵 ..... ¥6,400



# ATTACK'87 in OSAKA

日時: 8月23日(日)  
会場: ABCエキスタ



MSX2 3.5 1DD版  
RAM64K・VRAM128K専用 ..... ¥6,800



MSXマークはアスキーの商標です。

※本誌掲載の各型の方は現金書留で料金と商品名・雑誌名と電話番号を

〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 アスキー株式会社  
〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 アスキー株式会社  
〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 アスキー株式会社

※本誌掲載の各型の方は現金書留で料金と商品名・雑誌名と電話番号を

〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 アスキー株式会社





「長官の娘がさらわれたそうだ。」街を歩いているドラゴンはふと官邸の前で老人から話を聞く。水上警察のドラゴンは苦勞して、何とか娘のリンを助け出した。リンの紹介により、官邸に招かれたドラゴンは、長官から香港の悪党どもの退治を頼まれる。正義感に燃えるドラゴンは、こころよく引き受け、長い道へと旅立った。カンフーの連続技で何とかピンチを切りぬけ、敵を倒していったが、最後に意外な結末が待ち受けていた……。

シヤアキー・チェン主演の同名映画をいち早くゲーム化!  
カンフー・アクションにRPGの要素を盛り込んだ驚れセンのゲーム内容。  
カンフー・アクションの動きは出色。  
美しいグラフィック。



超快カンフーアクションゲーム

# プロジェクトA2

史上最大の標的

PROJECT A PART 2 R58Y5109 ¥5,800

© 1987 GOLDEN HARVEST ジョーレン・ハーベスト 黄宝東和提供  
© PONY Inc

8/21  
ON SALE



株式会社ポニー

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売  
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL 03-221-3281

札幌支店 TEL 011-232-5151  
仙台支店 TEL 022-261-1741

東京支店 TEL 03-221-3271  
名古屋支店 TEL 052-322-4001

大阪支店 TEL 06-541-1971  
広島支店 TEL 082-243-2915

福岡支店 TEL 092-751-9631  
ニッポンポニー - TEL 03-667-3741



いたずらをして逃げた奇面組  
の5人を捜し出せ! 唯ちゃん、  
各教室にあるさまざまなアイテムを使い  
ながら、学校中を駆けめぐる。  
はたして、5人をつかまえる  
ことができるか!?

セガ・マークIII用「ハイスクール/奇面組」を

MSX2に完璧移植!



ハイスクール!

奇面組

9/5  
ON SALE



MSX2 R58Y5813  
¥5,800

© 新沢基栄 集英社・フジテレビ・NAS © SEGA

夢工場'87

PONYCAの“ウルティマ”は、スーパーゲームZパビリオン内  
ウルティマ・ブースで実際に体験できます。





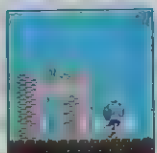
# Romancia ドラゴンスレイヤー



近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！  
かわいさあまっつて  
難しさ100%

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコンの商標です。

イルスラン王国・王子  
ファン=フレディの巻



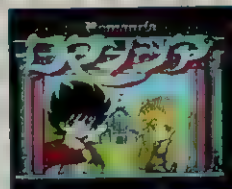
「今月の告白」最終回は、僕、ファン=フレディがお相手しましょう。

僕が今まで体験してきた冒険の中でも、このロマンシアは、最も困難で、奥の深い危険な冒険だった。もしかしたらこれから先も、これほど入り込んだ冒険は、経験することはないかもしれない。

AVGなのに、とてもRPGつよい画面や、アクションゲーム並のキャラクターの動き。はてしなく奥の深い謎とき。無謀や不条理のないしっかりとしたストーリー……。そしてなんと、いくらか敵とはいえず、おやみに殺しては、絶対に先へは進めないこと。つまり、勇気あふれる冒険者でも、正義を振りかざす殺し屋では、失格ということだ。ロマンシアの冒険を成し遂げるには、知恵と勇気はもちろん、何よりも優しい心と愛を持たなくてはならない。

何もかもが初めてで、新鮮な驚きの連続だったロマンシアの冒険。ひとりでもたくさんの勇者たちに、この感動を味わってほしいんだ。

今度はキミと、ゲームの中で逢いたいネツ!! 一元



好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1G/F Turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F VF	5インチ2D	¥6,800
PC-9801M/VAN	5インチ2D	¥6,800
PC-9801J2	3.5インチ2D	¥6,800
PC-9801SL/386専用	5インチ2D	¥6,800
PC-9801 mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

**Falcom**  
日本ファルコン株式会社  
〒180 東京都文京区湯島4-1-1  
TEL 03(57)73501 8P





# ドラゴンスレイヤーIV

ファルコムがまたやった！

カットビのニュータイプRPG!!

MSX2専用 / 2メガROM  RAM64K VRAM64K以上 / ¥6,800

基板(¥200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を  
明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSXマガジン係までお申込みください。  
〒190 東京都立川市藤崎町2-1-4 トミオビル TEL.0425(27)650110

**Falcom**  
日本ファルコム株式会社



# アニマルランド殺人事件

○スタッフ○

プログラム / 松本 清明・TAMAO

シナリオ / 大宮 武

シナリオ協力 / スーパー・ソニック

グラフィック / Marie

音楽 / ヤマタヒロシ

好評  
発売中



なんと、リアルタイムアドベンチャーも楽しめるんだ



さすが、アニマルランド 警察署は、涼しい不気味だぞ



殺人事件のおきだコンコ 宝石店無残なゴン吉の死体



喫茶ドラゴン 店内、いい香りのコーヒーが



コンビニエンスストアのピョンコ ことばは、事件当日の聞き込みだ



居酒屋クマ 元刑事のコアラが酔いどれでいる。ワケありかな

きみの魂をゆさぶる  
衝撃の二重トンデン返し!!  
このアニマルランドで起ったことは、決して誰にも話さないで下さい。  
●ヒント券付き

★コメントはとっても楽しい「スーパー」★

キミはどれをやりたいかを考え、ボタンを押すだけで、捜査に全能力を集中できるのだ

★ディズニータッチのかわいいキャラクター★

グラフィックは、プロのアニメーターが担当。このかわいさ、クタクタは一見の価値あり

★全シーンに流れる哀愁のメロデー★

各エリアごとに流れる美しい9曲のミュージック。居酒屋で酔った演歌はじつに味があるぞ

★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★

次々に明らかになっていく新事実。アニマルランドに秘められた過去とは、?その他、ギャグリアクションもいろいろ

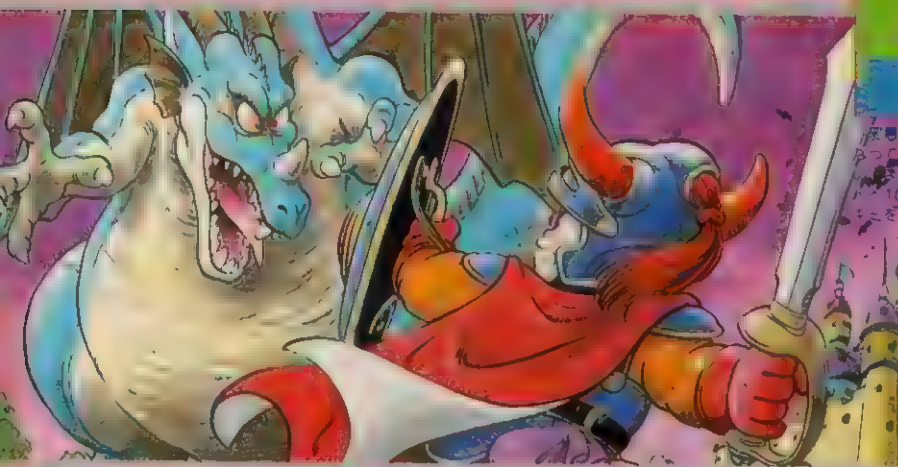
このゲームは、単なる犯人探しゲームではありません。エニックスがきみたちに問いかける、メッセージゲームです

**MSX ROMカセット**  
(RAM16K以上)  
**¥5,800**



# ドラゴンクエスト

夢の冒険大ロマン。



勇者も竜の化身が支配する広大なアルファルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりと  
なつて、2つの城と6つの町や村のあるアルファルドを大冒険。あるときは怪獣たちと戦  
ふこともあるが、時には町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続ける。登場人物はな  
な100人以上。そして、いろいろな個性をもつ多くの快人物たち。ドラゴンクエストの世界は、  
ここぞと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった!

ストーリーデザイン 鳥山 明  
グラフィック 堀井雄二  
音楽 すぎやまこういち  
制作 エニックス

©1986 エニックス  
©1986 アーマープロジェクト  
©1986 バードスタジオ  
©1986 チュンソフト

**MSX ROMカセット**  
(RAM16K以上) ¥5,800

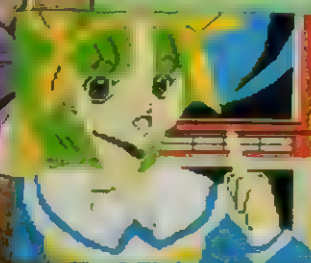
## 時空の勇者

**MSX MSX2 移植快調**

# ウイングマン

© 集英社・桂正和  
作者/TAMTAM  
音楽構成/すぎやまこういち

- グラフィックの美しさはビカーMSXユーザー必見!
- なんですかモードはとっても使いやすくなっています。  
スピードアップでわからないところを教えてください。
- MSXユーザーの人は、あの「チェイニング!」の音がき  
けます。
- パワーアップ戦闘モードは大コープンもの、わるものを  
やっつけろ!
- 前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくても  
プレイできます。



**MSX ROMカセット**  
(RAM16K以上) ¥5,800

- |  |        |
|--|--------|
| ■[5インチディスク]PC-9801/E/M/VM/VX(2HD).....                         | ¥6,800 |
| ■[5インチディスク(2枚組)]PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)                      | ¥6,800 |
| ■[5インチディスク(2枚組)]PC-88VA,PC-8801/FH/MH/mk II SR(TR,FR,MR)/mk II | ¥6,800 |
| ■[5インチディスク(2枚組)]X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(11/111/Z)               | ¥6,800 |
| ■[テープ(2本組)]X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo....                      | ¥4,800 |
| ■[3.5インチディスク(2枚組)]FM-77, FM77AV/40/20                          | ¥6,800 |
| ■[テープ(2本組)]FM-7, FM-NEW7, FM-77, FM77AV/40/20                  | ¥4,800 |

通信販売の  
御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、  
電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)  
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号  
新宿アイリスビル7F  
株エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



# 伝説の7番ピン

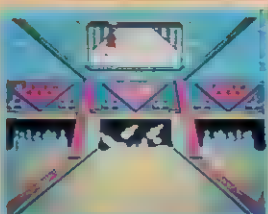
アメリカでボウリングが流行りはじけたころ、西部の街に二人の名人が誕生した。奇遇な事に、というより不幸なことに、二人の愛する女性は同一人物であったのだ。もとより誇り高きあらくれ男たち。どちらも一歩も譲れぬ。日本的にいうならガップリ四つ。愛の決着はボウリングの勝負に委ねられた。試合は接戦につぐ接戦のすえ10フレーム。最後にストライクを出せば1ピン差で逃げきり。入魂の一投。球はサウスポー特有の大きなカーブを描いてポケットへ。ストライク! 誰もが思った。しかし7番ピンは体を左右に大きく揺らしながらも、レーンにはりついていて。以来、7番ピンは 大勝負のたびに様々なドラマを生むことになる。



ダイナマイトボウルは  
伝説的に新登場。  
コンピュータゲーム初の  
3Dピンアクション。

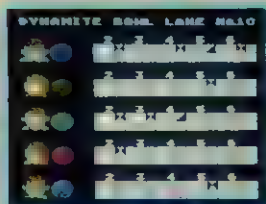
1 画面に飛散るピン  
アクションは、3Dシ  
ミュレーションの大迫力。  
未体験のおもしろさだ。

2 ボウリングをシミュ  
レートした“ゲー  
ムA”ボウリングにダ  
ーツの楽しさをブラ  
スした、新しく楽しい  
遊び方の“ゲーム  
B”ナント1本で2倍



4 レーンの状態を推理し、  
フック、スライス、ストレート  
を駆使してストライクにチャレン  
ジ。頭脳プレイが必要だ。

5 みごととパーフェクトを達成すれば、  
「虹」のレーンが出現する。



●ゲーム画面は、ファミコン版のものです。

あそべる。

3 個性あ  
ふれる

ゆかいなキ  
ャラクター  
にも注目。

マイクプロ・チャレンジコンテスト  
ゲームAでの自己最高得点のトップ5の画面を写真にとってエミランド  
に送れば、上位1,000名にオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」を  
プレゼント。住所、氏名、年齢、TELを書いて下配へ郵送ください。  
〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂  
2-2-17 東芝EMI第II営業本部  
「テレ・ゴリラ」プレゼント係  
〈しめきり〉5.62.10.31 消印有効



ファミコン版  
絶賛発売中

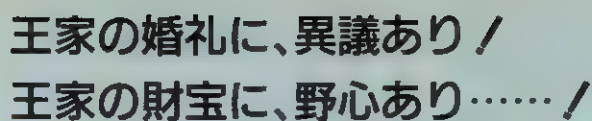


MSX2 PS-2021G ¥5,800

8月26日発売予定

PC-8801版も同時発売





MSX2

メカROMは、1メカヒット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



# カリオストロの城



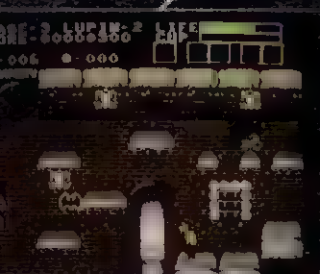
不二子には氣をつけて、



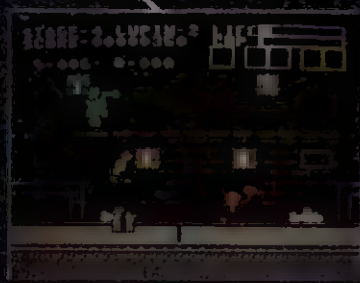
クラリスに会えたけど、どうやって  
助ければいいんだ



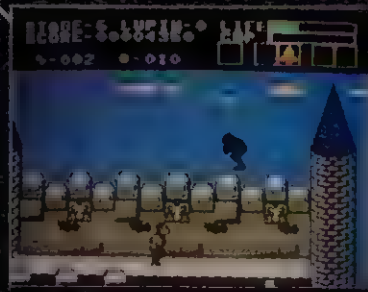
ルパン！ クラリスのもとへ。



近くに五老門があるはずだが



ベルトコンベアの上は走りながら



● 本邦人労働者のために

●Xマークはアスキーの商標です。

好評発売中 6,800円

お問い合わせは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOMB CINEFILE-SOFT LIBRARY

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をこ明記下さい  
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)  
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい  
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券  
MSX-9



魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS<sup>TM</sup>

BY PAC FUJISHIMA

解くのは、君だ!!  
ゴルベリアスの呪い  
封印パッケージ

魔物が棲むという谷。消えた  
リーナ姫。君は旅の騎士ケレシス。  
ゴルベリアスと七匹の親衛隊  
ゴーラスをたおし、姫を救え!

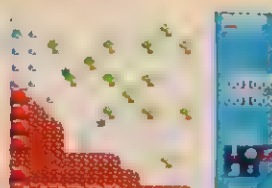
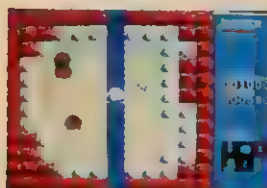


地上マップ・洞窟内のたて・横スクロール  
名付けて変幻三画面方式!

- メガロムRPG
- 強敵デカキャラ8種以上/
- 洞窟内はスムーズスクロール/
- リアルなキャラクターの秘密は  
多重スプライト処理//
- BGM.40種以上/



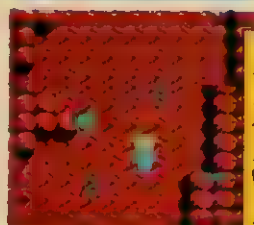
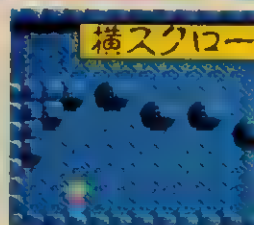
12×12画面で構成される魔王の谷  
には、洞窟の入口や謎がいっぱい隠  
されている。障害物となる石をこわしたり水路  
を渡るためには、アイテムが必要だ。  
この謎を解くには敵を倒すしかない!



横スクロール

洞窟内に  
降りた君  
はスムーズなスクロール  
を体験することになる。

より強力な敵の攻撃を  
かわし、奥に潜むゴーラ  
スを倒せるか/  
他にも地下には、いろん  
な謎があるかも?



たてスクロール

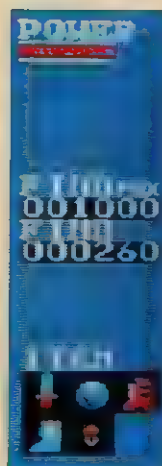
FINDについて。

敵からうけるダメージによって  
レベルがさがっていく。  
最大5ラインまでふえるぞ!

ALPHA  
ファインド  
FINDをためることのできる総量  
ゲームを進めて行くと、ふえる!!

敵を倒すともらえる。FINDは、  
アイテムをとったりパワーをふやし  
たりするのに必要。

ITEM  
取ったアイテムを表示するところ。  
最初は水色の剣しか持っていない。



勇者よ

呪われた

洞窟を行け!

8月21日発売!!

MSX

MSX ROM

16K以上 ¥5,900



ガーディック

MSX 16K以上 ¥4,900

ラビリス シューティング!!

●通信販売(料金、商品名を明記)、お便り、詳しい資料のご請求(60円  
切手同封)のお手紙には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明  
記して下さい。通販をご利用される方には、送料をサービスします。  
(速達希望者は300円プラス)

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5  
シャンホール広交 310  
PHONE (082)263-6006



# あの名作が

# 帰ってきた!

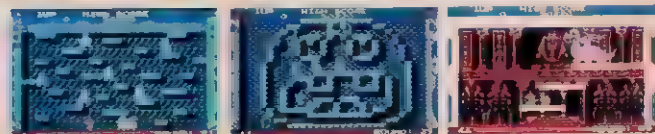


## THE FAIRYLAND STORY™

アーケードゲームの移植版。さらに楽しくなった本格派シンキングアクション  
アーケードゲーム不朽の名作「フェアリーランド」がMSXになった! しかもオリジナル敵キ  
ャラやROUNDを加え、強さにノッパアップしてるんだ。トレミーちゃんのカワイイやおちや  
めな敵キャラ、魔法で敵をケーキに変えるユニークさと、単純だけど難しいマカ不思議な  
本格的シンキングアクション! あなどったり油断すると、無敵キャラが現れたり、魔法をか  
けられたりしてしまう。隠しコマンドも豊富で、画面は全部で100面の大ボリュウム! 魅力い  
っぱい「フェアリーランド」、君もトレミーちゃんの魔法にかかる…!?

「国を守るのはアタシよ!」ケナゲに旅立つトレミーちゃんだった…

人々の空想によって生み出された世界「フェアリーランド」に、アルファルファ王国という美  
しく平和な魔法の国があったとき、それがある日、大トカゲ「ドラコリスク」の魔力とたくさんの  
モンスターに攻められ、王国は崩壊し、平和の象徴である「ホーリージェム」まで奪われてし  
まったそうなの。かわいそうなアルファルファ、そんな中で、国王の一人娘トレミーは、持ち前の元  
気さで国を守るために立ち向かったのじゃ。まだ半人前の魔法とともたちの小龍ロミーをお  
供に、「ドラコリスク」を倒し「ホーリージェム」を奪い返すために、がんばっちゃうトレミーや



フェアリーランド(©TAITO).....MSX MSX2 ¥5,900

MSXはアスキーの商標です。MSXマークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。  
当社の製品は全通の有名メーカーから、お求めになります。通販をご希望の方は、郵便物にてお  
申し込み下さい。 ●ご注文番号 ●加入者名(株)ホビー ●金額 代金合計 ●通信欄 裏  
面(氏名、年齢、ご希望の品名、機種、テープ・ディスク・ROM 数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書  
留をご利用下さい) 元先〒 東京都新宿区1-10-3 第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

8月13日/日本列島で新発売!!

### プログラマー大募集!

私たちGA夢は、年中無休でゲームプログラマー  
を募集しています。Z80、8086、6502、68000など、  
私に任せなさいと言っあなた、あなたの心と体  
と技が欲しい! 詳しくは☎03 360 3621まで





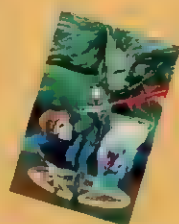
女神転生

飛鳥へ、そして炎の時へ。



弓子を探しアノノヤ一界をさ迷う中島だが

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのだ。魔の手から弓子をとり返すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!？」ヒノガグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツらは知約生命体なのか!？」

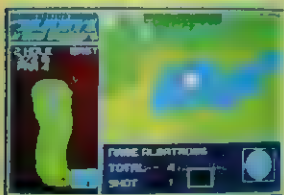


● MSX  × カ ROM ¥ 6,800



●PC-9801ユーザーの方へ 女神転生 力強い  
 敵方 諸君の事情がさかなくないまま、順当  
 につれての行動は、ますますはそれ、自己直  
 新事をきつて出、またか、とつかさへん  
 ●会員特典 プリント・ユーザーズ・グループの  
 会費を減らす 開始 2月15日からは、  
 1. 会費を減らす プリント ユーザーズ グループ  
 ●ユーザー・ホットライン 新作情報やアド  
 を、一欠け、  
 なる。はけがせ、と、  
 なる。はけがせ、と、

★多彩なクラシカル・コースが計54ホール/  
★臨場感あふれるリアル・タイム・プレイ/



キミのゴルフセンスが試される

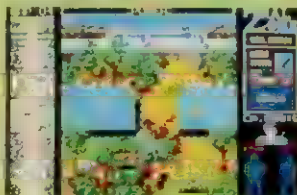
打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版ノ



●MSX(ROMカセット1本+テープ2本組) ¥6,800

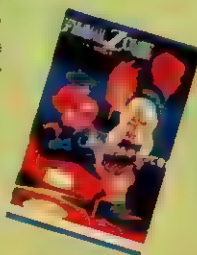
## FINAL ONE

★アニメによるメンバーの会話シーン/  
★ゲーム結果に応じたマルチ・エント方式/



指令に随ふ命令と

複数行動モードによるフォー  
メーション・アタックが迫力  
満点！ 他にはない多くの特  
長をもつシューティング・ゲ  
ームの雄

● MSX  × ガROM ¥6,800

夢幻騎士 The Dream Garden

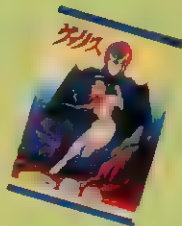
カリス

★1ステーション最大1024画面/  
★84×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ/  
★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション/



種子ま  
救世  
なれる

優子はフツウの女子高生。と  
ころがある日、ヴァニティの  
幻想女王ヴァリアによって  
「ヴァリスの戦士」として選  
ばれてから運命は一変する。  
ヴェンカートの夢見王ログレ  
スと手下ヴォーグ達が次元を  
超えて襲ってきた。数々の謎  
の答えを求めて、戦いが今始  
まった……



● MSX  × ガROM ¥ 6,800

※仕様は改修のため予告なく変更することがあります。※画面が真にPC-BASIC II SRに近くなるものです。

**MSX** はアスキーの商標です。  マークのROMは、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカードがセットです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売—希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

**日本テレネット**

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル  
TEL 03(268)1159

資料請求券  
6ヶ月分



数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発!あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。



スピードガン(黄)

このアイテムを取ると、エネルギーボールのスピードが速くなる。



ディスラプター(水色)

このアイテムを取ると、エネルギーボールが3つに増える。しかし、3つのエネルギーボールの動き、悪われないように



エクステンダー(青)

このアイテムを取ると、ハウスは横に伸びる。エネルギーボールを受ける部分が広くなり、ミスが少なくなる。



レーザー(赤)

レーザー砲が発射できるアイテム、威力あるレーザーで次々に撃ち崩せ。



キャッチ(黄緑)

飛んできたエネルギーボールをキャッチできるアイテム。その後、好きな時に発射できるがあまり長時間待っていると勝手に発射される



プレイヤーエクステンダー(灰)

これを取れば、ハウスが一つ増える。だが、無理して取ろうとして、死んでしまわないよ!



ブレイク(ピンク)

このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアできる。



ハウス

この面白さは、もう言葉では表現できない。



アルカノイド



■アルカノイド  
定価 5,800円  
MSX ROM版

ジョイコントローラ付!  
(ボリューム方式)

**影の伝説 THE LEGEND OF KAGE**

手裏剣が降り、刃が闇を斬り裂く!

■影の伝説  
定価 4,900円  
MSX ROM版  
定価6,800円(5"FD版)  
●X1ターボ(FM音源対応)新発売

**ジャイロダイン CYCLODINE**

主上様(の御機嫌)を、お守りください!

■ジャイロダイン  
定価 4,900円  
MSX ROM版  
定価6,800円(5"2D)  
●PC 8801mkII SR/TR/MR/TR  
●X1シリーズ(X1Fは不可)

**ELEVATOR ACTION**

■エレベーターアクション  
定価 4,900円  
MSX ROM版

**SPACE INVADERS**

■スペースインベーダー/Part I  
定価 4,800円  
MSX ROM版

■ちゃっくんぽっぷ  
定価 4,800円  
MSX ROM版

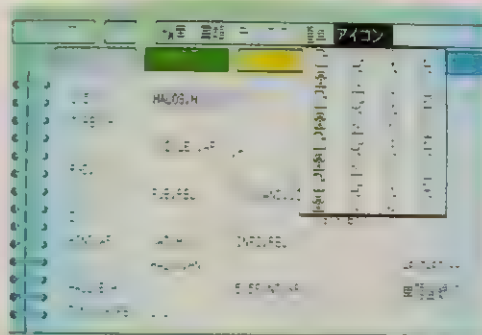
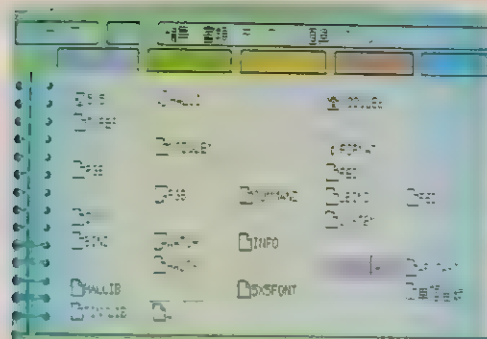
■MSXで楽しむ「チョロQ」、「サイソログ」、好評発売中!!  
定価 各 4,800円 MSX ROM版

MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。  
MSXはアスキーの商標です。

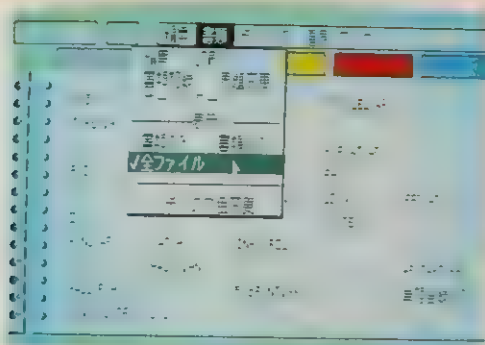


# MSX<sup>2</sup>が、

MSX<sup>2</sup>をホビーからビジネスまで活用する。そんな時代の到来です。HALNOTEは、MSX<sup>2</sup>を実務レベルの簡易ワークステーションにまで高める統合化ソフトです。オフィスワークに必要な操作は、ほとんどメニュー選択。あのマックのように、きわめて簡単に誰でも使用でき、エキスパート用にキー操作も選択できるのが特色です。もちろん、漢字ワープロ(連文節変換、第2水準搭載)はMSXを超える専用機並み。そのうえ、日本語フロントエンドプロセッサとして、他のMSX-DOS上で動く通信やデータベースソフトが活用できます。デスクの引き出しの中身だけでなく、作業空間そのものをそっくり詰め込んだHALNOTE。仕事の幅を広げる、操作性の良さと充実機能を搭載した未来派ソフトです。



# ワークステーションになる。

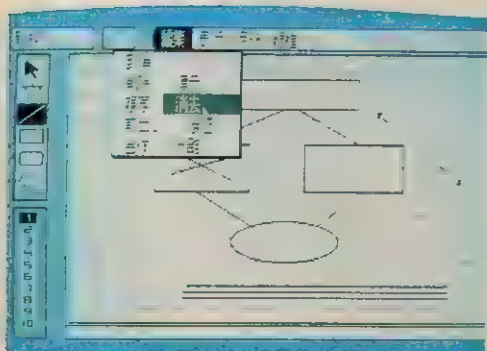


MSX<sup>2</sup>用ユーザインターフェース **近日発売**

## HALNOTE

HALOS ROM	+	HALWORD 3 5FD	+	ドローイングエディター 3 5FD
--------------	---	------------------	---	----------------------

3点セット 29,800円



株式会社 **HAL** 研究所

〒101 東京都千代田区神田横田町2-6-5 OSビル5F ☎03-252-5561代

MSXマークは、アスキーの商標です。

●広告に記載の寸法・価格・仕様・デザイン等は、改良のため予告なく変更場合があります。





# 緊急指令

## 第二次宇宙大戦へ参加せよ！

あの悪星クワディアスにたいして  
 元悪星クワディアス宇宙科学庁長官  
 「ウズラ博士」による侵略が始まった  
 もう一歩近づいた  
 博士はズラズラと破壊し  
 なんと悪星の支配を狙っているが  
 もうやがて博士を捕っているのは  
 超時空星団バタリオンだ  
 未確認情報も入っている  
 このままではクワディアスは悪の手に  
 握られてしまうことになる  
 彼らに打ち勝つのは  
 はたあきらめて至難のワザだが  
 勇気ある諸君よ  
 我々はきみの力を必要としている  
 そのために最新鋭の超時空ライナー  
 「ズラズラ」を用意した  
 宇宙の平和を守るためにも  
 我々正義は勝たねばならない  
 まして、きみに  
 きみの参戦を強く求めるのである

ついに参進！  
 8月下旬発売

## クワディアス2

サウンドも宇宙レベルだ。

新開発の音響IC搭載で、8ポート音同時出力を実現。従来のMSXより、オモシロ度も音響効果もグンとグレードアップされた、本ステージのスペースファンタジー。さあ、音が進む。ウズラが導く！ 売り切れの気配もあり、いますぐ近くのショップに予約しよう。

MSX対応 1MBビット 5,000円

### クワディアス2

ゲームコンテスト実施。ウズラ自慢よ、褒まれ！自分のウズラを試すチャンス！「クワディアス2」で出したハイスコア(ゲームオーバーの画面)を写真にとって送ろう。栄光のチャピオンに輝くのはきみかも知れない。

●期間：8月15日～11月15日

●賞品：平101 東京都千代田区神田神保町3-25

●賞品：1位/デジタルカメラ、2位/デジタルカメラ、3位/デジタルカメラ、その他、上位2,000名にゲーム入りライセンスカードを差し。

●賞品：1位/デジタルカメラ、2位/デジタルカメラ、3位/デジタルカメラ、その他、上位2,000名にゲーム入りライセンスカードを差し。

●賞品：1位/デジタルカメラ、2位/デジタルカメラ、3位/デジタルカメラ、その他、上位2,000名にゲーム入りライセンスカードを差し。

## コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 営業部/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 開発部/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 総務部/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
 ●MSXマークは登録商標です。

## ゲームラのロケットレポート

9月下旬発売決定

### メタルギア

こちらには、友誼を1歩リードできる劇中の新作情報、オモシロくは明かさない、ワタシが保証する「メタルギア」のウズラ、その中でも、コナミのソフトは、イキガミ。

MSX2対応  
 1MBビット  
 5,000円



知る人ぞ知っている、知らない人は知らない、ゲーム界ののりマン「ゲームラ」。

03-262-9110  
 06-334-0399  
 011-851-3000



カプコンが送る MERRY ADVENTURE

近日発売!!

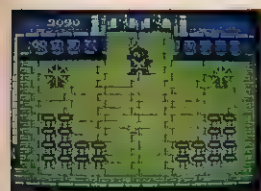
# 魔界島

七つの島大冒険

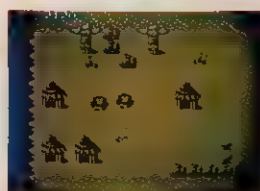
MSX2版  
敵船探知レーダー機能付



行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒し! 秘宝を手にいれる!!



船上での闘い  
キャプテンを倒さぬ限り、  
島へのカギは手に入らない。



第1の島 フック島  
ここにもヒゲ丸軍団の手が!  
原住民も攻撃してくるぞ!!

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。伝説の  
海賊キャプテン・ピアドガ7つの島に隠した財宝を求めて、  
いま、大いなる挑戦が始まる。襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」!  
7つの島に隠された秘密とはなににか……?

MSX2

MEGA ROM

V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン CAPCOM

〒540 大阪市東区大手通1-27-18 問い合わせ(06)946-6658

〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 問い合わせ(03)440-5479

カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

発売元 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL.(03)486-8080

MSX はアスキーの商標です

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです



# 徹底好戦

面白さを徹底追求! 好ゲームを期待できるぞ。

9月下旬  
発売予定!  
希望小売価格  
¥5,800

360度が戦場のニューバトルの世界。

君は愛機ゾイドゴジュラスに乗り込み、敵の攻撃をかわし、キャノン砲と四連速射砲を駆使して、帝国軍を撃破せよ。もうそこはハートが汗かく緊張の連続だ!!

帝国側に勝つためにはゴジュラスを強くせよ。

強化パーツや各種情報を手に入れ、徐々に階級を上げ、共和国最後の切札となる最強ゾイドのパーツ集めも同時進行、帝国の秘密とゾイド大陸の謎を解明し、君の勇気と冷静な判断力が共和国を勝利に導く。

MSX2で体感する初めてのバトルワールド。さあ戦闘開始だ!!



旧共和国城塞の地下奥深く  
MKIIになるための何かもらえる  
帝国側の編隊内容 アイアンコングと  
サーヘルタイガーの足成編隊

共和国側の編隊内容 右下の  
データはサラマンダー

帝国軍森林地帯の  
霸王サーヘルタイガー  
とのバトル

ムムム 左上の大きな建物はこりゃなんだ!!

\*画面はファミコン用のものです。

MSXはアスキーの商標です

MSX2 MEGA ROM

スーパーマルチゲーム・ゾイド

## ZOIDS

■中央大陸の戦い■ PS-2022G  
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

## TOEMILAND

■お問い合わせは 東芝EMI株式会社・本社 千107 東京都港区赤坂  
2-17-03(587)9148 第II営業本部・東京営業部 ☎03(843)5081 第I  
営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131 名古屋支店 ☎052(221)8226  
福岡支店 ☎092(713)1251 仙台支店 ☎022(227)8211 札幌支店 ☎011  
(241)3713

ゾイドテレホンサービス 東京 03 587-7000 大阪 06 374-6491 期間 7/11 9/10  
タイヤレはまちかえないでね!

ゾイドイメージガール  
**CHIKA デビュー!!**  
イメージソング  
「素敵なサマーボーイ」  
●シングルWTP-17979 ¥700  
●シングルカセット ZP-10-29 ¥1,000  
好評発売中



●ファミコン版ゾイド  
9月5日発売・希望小売価格 ¥5,300  
●ゾイドテレホンカード(6種)  
限定発売 各 ¥980 好評発売中  
ゾイドテレホンカードのお問い合わせは  
03-587-9148まで。

●ゾイドバトル  
ミュージックカセットテープ  
9月上旬発売予定  
●標準小売価格 ¥2,000 (予備) 発売元 TO

品切れの場合は御容赦下さい

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

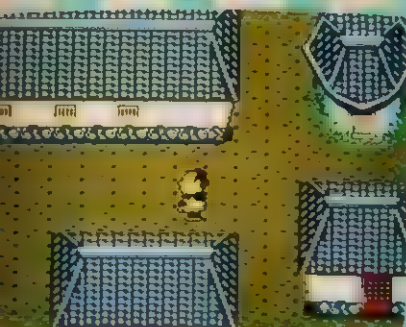


# 花よ、超よ。

新しいことにチャレンジする。  
その直前までが、楽しくて  
ウキウキしちゃうね。  
知らぬが仏、言わぬが花よ。

そんな僕がトライしたのが、  
“ずっこけやじきた秘道中”  
とりこになった僕、正直にいます。  
あ超～よ。

近日発売  
お笑い  
やじきた秘道中



わすニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふ  
まく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかって  
るなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東  
西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大  
走だ。動をはたらかせ、証拠をあつめる。君のイ  
スピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-026

定価 **¥5,600**

MSX2



ホール・イン・ワン  
スペシャル



実践的難コース、ソクソクのゴルフゲームの登場  
だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、  
風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プ  
レイ内容も、ストローク・トーナメント、マッチプレ  
イと君の選択しだいだ。鮮やかな景色にみとれてな  
いで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022

定価

MSX2

**¥5,600**

メインRAM64K/VRAM128K

※MSXはアスキーの商標です。

新刊  
発売中

謎の謎

HM-023 定価5,600円

MSX2

危機一髪

HM-024 定価5,600円

MSX

ステルス

HM-025 定価5,600円

MSX

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-5-5 OSビル5F ☎03 252 5561

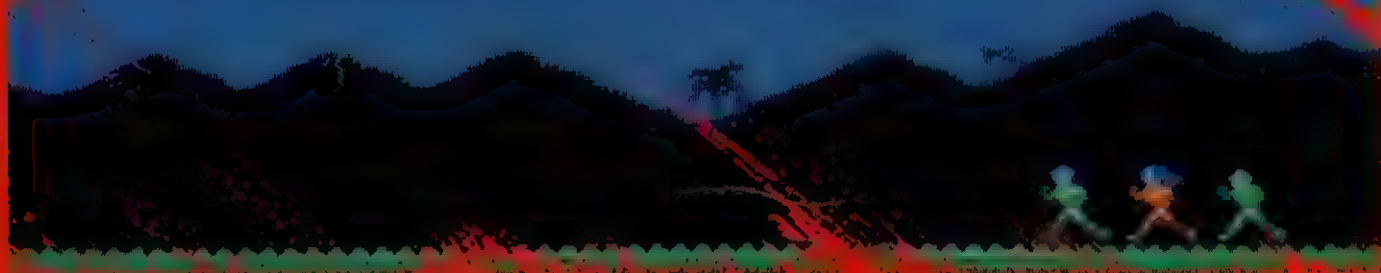
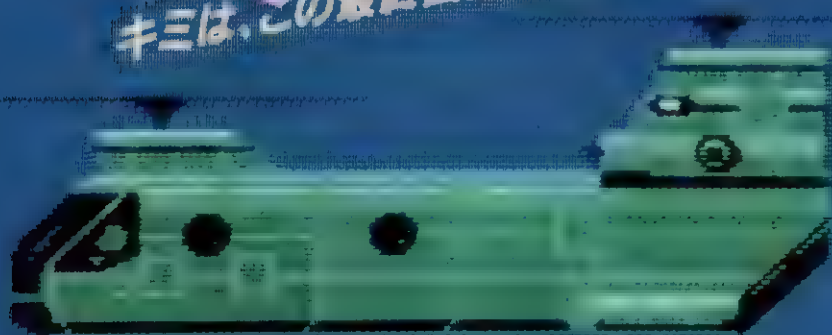


Human  
Hudson

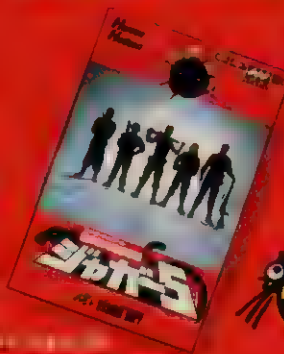
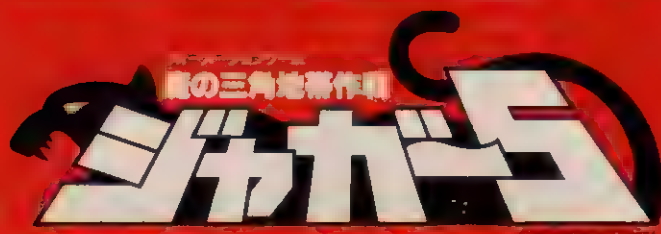
# 初体験。

CONGRATULATIONS!!

キ三是、この最終画面に何日で出逢えるか。



「特別公開」アイテムの紹介



MSX MSX2  
MSXはアスキーの登録商標です。

MEGA ROM

16K  
メガROM使用

近日発売 希望小売価格 5,800円

新発売記念プレゼントノ

シャカ〜にっついてる愛用者ハカキを送ってくれた方の中から、抽選より100名様に素敵なハット・オリジナルジャンプをプレゼント。さあ、シブワセモノは誰に。プレゼント期間：'92・10・31まで



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT®**

本社 〒102 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番10号 ハドソンビル  
TEL 011-841-4822 FAX 011-821-1854  
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル  
TEL 03-260-4622 FAX 03-235-4853  
営業所 札幌・東北・名古屋・大阪・福岡



# A LIFE M36 PLANET

Mother Brain  
has  
been alive

## NEW TITLE REPORT



惑星 M36…地球と全く同様の自然環境…しかし生命反応は一切ナシ…。人類は飽和状態に至った人口問題を、この星への移住によって解決しようとしていた。

5 年に及ぶ調査は、それが可能であることを判断させた。その後派遣された調査隊からも、その調査結果を裏付ける報告が続いていた。が、ある時突如として連絡が途絶えたのである。一体彼らの身に何があった!? …地下深く、数世紀に渡り成長して来た生命体があった。それが今、静かに活動を始めようとしていた…。

SCENE 2

目覚めはじめた。

■SFX・リアルタイムロールプレイングゲーム  
●生命惑星 M36(生きていたマザーブレイン)

●MSX MSX2 (本体RAM16K 以上)

●¥5,800

MSX MSX2 はアスキーの登録商標です

●マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

通信販売ご希望の方へ

当日のうちに速達にて発送致します。ゲーム名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)

8月8日本日発売



株式会社ビクセル

〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-4  
和田ビル3F

☎03(476)3109



新・発・売

アクション・ロールプレイングゲーム

ディープ・フォレスト

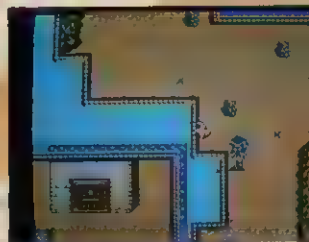
# DEEP FOREST



MSX2 (メガロム)

¥5,800

深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。ここは別の世界、時を越えた中世の森。年老いた魔法使いに呼びよせられた青年は、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すためにここに勇者となる / 伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につける。勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。



発売  
9月

迫る  
6月



¥5,800

場所は東洋、神々がこの地を統一しきれない時代に、神々の目を避け、至上最強の悪霊たちが集結しようとしていた。時を同じくして、遭唐使船にのった一人の若者が唐までの長い船旅の途中、想像を絶する謎の出来事に遭遇し、意識を失ってしまった。既に悪霊達は中国の玉山に集結が完了し、神々にとって最大の敵になっていた。やがて、長い眠りから目が覚めると若者は、初めて自分の運命を知る…この壮大なストーリーをバックに息もつかない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなくてはならない。闘わずしてこのゲームは語れない。

MSX2 (メガロム (要VRAM 64K))

トリートン

●ROM版 (要8K RAM) 定価5,800円  
●テープ版 (要32K RAM) 定価4,800円

スーパートリートン

●MSX2 メガロム 定価5,900円

アラモ

●ROM版 (要16K RAM) 定価5,800円

未来

●MSX (要16K RAM) メガロム 定価5,800円  
●MSX2 (要VRAM 64K) メガロム 定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

絶賛  
発売中

XAIN

株式会社サイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162

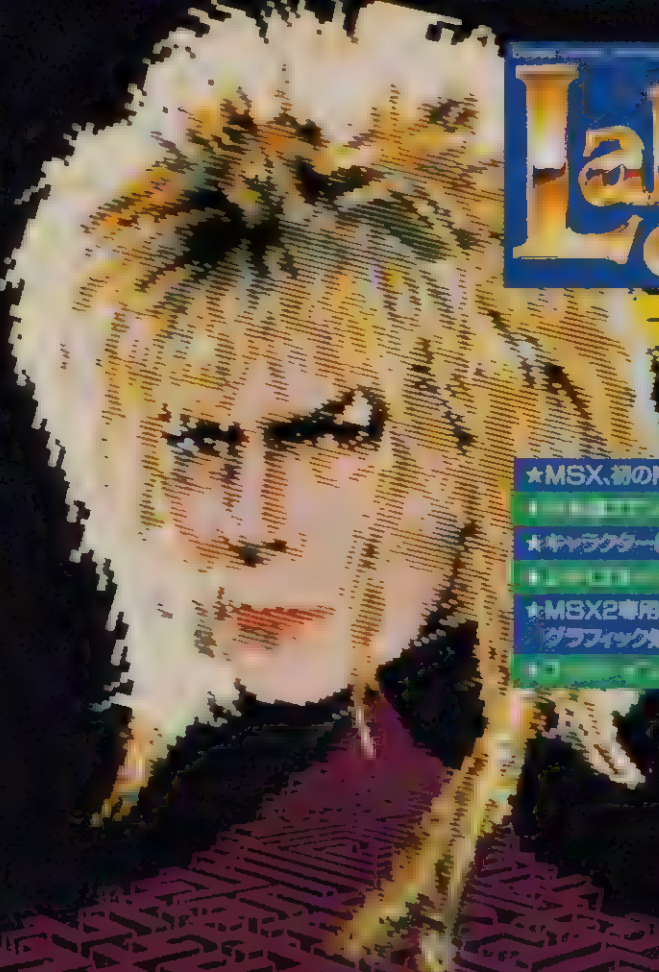
TEL (0794) 31-7453

●過渡販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。(送料サービス)  
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。  
●当社パッケージソフトのアンケートハガキを送るユーザーには、会員登録をっサポートしています。  
●プログラマー募集 / Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券  
MSX2-2  
9月号



# ニュータイプのアドベンチャー! 2メガの迷宮に 何が起ころうか?

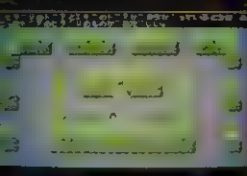


# Labyrinth

## ラビリンス

### 魔王の迷宮

- ★MSX,初のMSX-AUDIO,FM音源搭載
- 1.1メガビット・1.1メガバイトのスピーディーなゲーム
- ★キャラクターは、各ステージをアニメ映像で動き回る
- 1.1メガビット・1.1メガバイトのスピーディーなゲーム
- ★MSX2専用のスクリーンモード5を使用したゲームグラフィック処理
- 1.1メガビット・1.1メガバイトのスピーディーなゲーム



最初の関門、  
ワイズマンスガーデンの森を



8月21日  
発売

MSX2 ROM 2メガロム仕様 (VRAM128KB以上)  
PC-88, X-68 同時発売  
¥7,800  
MS-5 ¥5,800  
MS-10 ¥5,800

## スピルバークの謎解きに挑戦!



ミステリー・アドベンチャー  
ヤングシャーロック~ドイルの遺産~

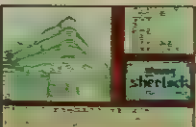
MSX ROM カートリッジ  
1メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)  
定価 ¥5,800 MS-7

好評発売中

●カセットテープへのセーブ機能を内蔵  
「カセット・テープ」メニューで起動可能  
MSX, MSX2にも使用可能



オリジナルストーリー  
とリアルな  
描力とマッピングが  
挑戦!



SUPER RAMBO  
MSX2 ROM カートリッジ  
1メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)  
定価 ¥5,800 MS-5



リアルタイムボールブレイキングゲーム  
RAMBO  
地獄のヒーローノ連続弾丸作戦  
MSX ROM カートリッジ  
1メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)  
定価 ¥5,800 MS-1

COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT INC.  
ALL RIGHTS RESERVED © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

企画・開発・発売  
PACK-IN-VIDEO  
株.パック・イン・ビデオ  
160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス館ビル7F ☎03(226)9491(直)

当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。  
尚、お求めにされない場合は下記までお問い合わせ下さい。  
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637



**MSX**  
FROM  
**IREM**

Super **Lode Runner**

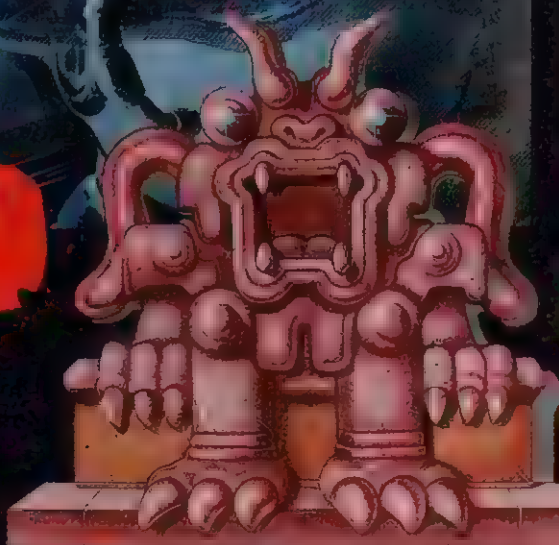
# スーパードラナ

TM



## 頭脳と友情で戦え!

ユニークなオリジナル・キャラクターが君をおそう。  
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!



1PLAY

セレクト・ステージ

全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクトし、しっかり基本をおぼえよう!

チャレンジ・ステージ

アイレムから君に挑戦ノ書は何ラウンド制覇できるか!

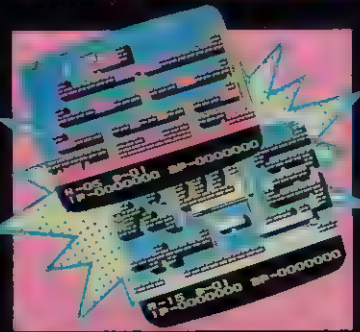
2PLAY

セレクト・ステージ

気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!

# 好評発売中!!

エキサイトモードも入っているゾ!



MSX2  IM-03 ¥5,800

© 1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund  
MSXは、アスキーの高標です。

Innovations in Recreational Electronic Media



アイレム販売株式会社  
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 両本興産ビル  
06(524)1100 アイレムカード部



# めぞん一刻

© R TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

驚異!  
大容量2メガロム

陽子がとどけます、夏色の風。

「めぞん一刻」は、1986年に発表された、高橋信子氏の漫画「めぞん一刻」を原作とした、アドベンチャーゲーム。主人公の陽子は、夏色の風を、とどけます。このゲームは、2メガロムという大容量のデータで、グラフィックも、当時のアドベンチャーゲームとしては、非常に美しいと評判でした。また、音楽も、高橋信子氏の作曲による、美しいメロディが、ゲームの世界観を、より引き立てています。



新・発・売・!!  
MSX2版 ¥6,800

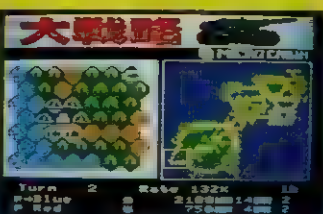


シミュレーションゲーム

# 大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ!



好評・全国中!  
EPOCH/HAM  
¥1,800  
(※VRAM128KB以上)  
※MSX2以外の機種は姉システムソフトより  
発売されています。

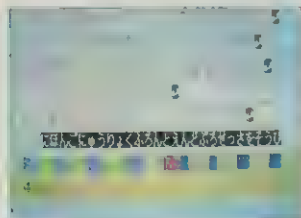
最新ソフト情報



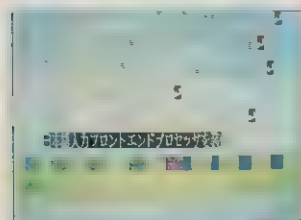
# ただのワープロソフトではない。

ゲーム中心で使っていたMSX、これからはワープロや漢字を使つてのパソコンネットワークといった「日本語入力」がおもしろくなります。アスキーの日本語MSX-Write、日本語ワープロのソフトとして、たいへん使いやすいばかりでなく、カナ漢字変換機能がMSX標準日本語入力フロントエンドプロセッサに準拠しています。こうして、パソコンネットワークでの日本語対応をはじめ、幅広く活用することができます。

■簡単入力で高い変換効率(連文節変換) カナ漢字変換には、16ビット機で使用されている2文節最長一致法による連文節変換を採用しましたから、35文字(MSX2では40文字)までの平仮名文を一気に変換することが可能です。



●「いほんごにゆうりくふろんとえんとぶろせつさそいうひ」と入力したところ



●カナ漢字変換「日本語入力フロントエンドプロセッサ」を装備。一となる

たとえば、

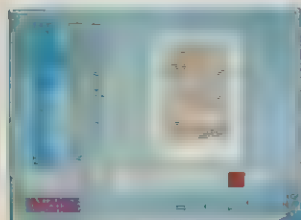
あねはたいかくせいでもうとはしょう  
かくせいです

という文章も変換キーを1回押すだけで、姉は大学生で妹は小学生です、  
のように変換できます

■16ビット機用の辞書をROMで搭載 16ビット機で日本語入力用に広く使われているカナ漢字変換システムの辞書をそのままROMで搭載しました。約4万語の完成度の高い辞書ROMと連文節変換により、高い変換効率と高速性を実現しました。また、辞書ディスクが不要ですからRAM16KバイトのMSXとカセットテープのシステムからディスク内蔵のMSX2まで幅広いシステムに適合します。

■MSX、MSX2兼用ソフト MSX、MSX2のいずれでも動作します。もちろん、画面表示は機種に合わせて行われますからMSX2では1行30文字の漢字表示が可能です。このため、前後の文章を確認しながら文章を作成することも容易です

■漢字ROMの内蔵 日本語MSX-WriteのカートリッジにはJIS第1水準の漢字ROMが内蔵されています。このため、漢字ROMを持たないシステムでも日本語MSX-Writeカートリッジをセットするだけで、すぐに文書を作ることか可能です。なお、漢字ROMを内蔵したMSXの場合



●文書レイアウト画面

も問題なくご利用いただけます

■JIS第2水準の漢字をサポート 「アレッ なんて漢字がでないの?」ということがおきないよう第2水準の漢字もサポートしました。第2水準漢字ROMが実装されていれば、

しろいばらののはな  
という文も

白い薔薇の花  
のように変換されます

■標準MSX日本語入力フロントエンドプロセッサの装備

標準MSX日本語入力フロントエンドプロセッサ仕様(MSX-JE)に準拠したVJE-80を装備しました。これにより、ワープロ内部のカナ漢字変換機能を外部から利用できますので、BASIC、MSX-DOS上で走るアプリケーションプログラム内で日本語入力が可能です(アプリケーションプログラムがMSX-JEに適合している必要があります)。

■補助記憶装置を幅広くサポート システム資源を有効に利用できる補助記憶装置には、ディスク、カセットテープの他RAMディスク(MSX2及びRAM64KバイトのMSXの場合)が使用可能です。それぞれの長所を活かすことにより、より効率よく文書作成できます

■データの互換性 ディスク上に作成された文書ファイルは、異

字コードを含めてMSX-DOSファイルと互換性がありますから、他のアプリケーションばかりでなく16ビット用のMS-DOSで利用することも可能です

■ネットワークへの対応

キャンノンのテレコムアダプタVM-300、明星電気機カートリッジモデム300V-3、ソニーHB11200、松下電器FS-CM820のいずれかのモデムと一緒に使用されればMSXネット、アスキーネット等の漢字ターミナルとなります。高い効率の変換で漢字チャットをお楽しみください。

## VJE-80(MSX-JE準拠)

### 資料頒布のお知らせ

MSX用日本語入力フロントエンドプロセッサVJE-80の機能をアプリケーションプログラムから利用するための技術資料を郵送料共2,000円で頒布いたします。資料の内容はVJE-80仕様書およびサンプルプログラムです。ご希望の方は住所、氏名、電話番号、日本語MSX-WriteカートリッジのシリアルNoおよび「VJE-80仕様書希望」と明記した紙を同封のうえ、現金書留または郵便小為替で直接下記のところまで申し込みください。なお、申し込みは日本語MSX-Writeをお買い上げのお客様に限定させていただきます。

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー営業部直販VJE-80係

# 日本語MSX-Write

MSX(RAM16K以上)、MSX2(V-RAM128K)対応  
(JIS第1水準漢字ROM内蔵)定価19,800円

(注1)MSX2でV-RAMが64KBの場合はMSXモードでのみ使用できます。  
(注2)日本語MSX-Writeに対応するプリンタについては、パンフレットまたはパッケージ裏面を参照ください。  
※VJE-80は、(株)バックスと(株)アスキーが共同開発した日本語入力フロントエンドプロセッサです。

株式会社アスキー

〒107 東京都南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL (03)485-8080

●総合カタログ送付:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

MSX はアスキーの高標です





マルチプランの弟分が好評です。

# MSX-PLAN™

エムエスエクスプラン

MSX表計算ソフト。みんなで使える。手軽に使える。

ームに、音楽に、映像に、通信に、ワープロに、学習  
とますます広がるMSXの世界。となると、表計算やシ  
ミュレーションなどができてしまう実用的なソフトも欲しく  
る。出ました。あのベストセラー表計算ソフト、マルチ  
プランのMSX版。その名もMSX PLAN。どの欄でどんな  
計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけで  
あどころに計算結果を表示。手軽なROMカートリッジ  
から、346の関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマ  
スターできるスグレもの。もちろん、データはディスクに  
リセットテープにも保存できます。

父さんは、家庭財務管理や株式配当の管理・予測  
に。ビジネス利用のトレーニングにもうってつけ。お  
さんは、家計簿やクレジット・ローンの金利計算など

に。かしこい君は、円高デフレ下の実質経済成長率と適  
切な公共投資額の関係でもシミュレーションしてみるか。  
趣味の世界に、専門的な分野に、アイデア次第でさま  
ざまに活用できるMSX PLAN。ホーム・ユースに\*実  
用\*のひとつ味が加わりました。

- MSX-PLANは、16Kバイト以上のRAMを装備したMSX  
パソコンでご利用になれます。ただし、ディスク装置  
を使用する場合は32Kバイト以上に増設して下さい。
- 漢字は使用できません。

¥9,800(送料 ¥ 400)

パッケージ内容:ROMカートリッジ1本 マニュアル1冊



なお、画面はMSX2を使用して作成したものです。

※MSX、MSX-PLANはアスキーの商標です。

※マルチプランは、マイクロソフト社の商標です。



ASCII SOFTWARE

使いになして下さい、MSXツール。

ただ者ではない

MSX-DOSは、大容量のディスクを高速で取り扱える本格的なディスク・オペレーティング・システムです。MS-DOSやDISK BASICとファイルコンパチブルである上に、CP/Mのアプリケーションも容易に移植できるなど、多くの特徴を持っています。このDOSの高度な機能

に加え、28のツールソフトウェアと強力なスクリーンエディタ、及びユーティリティをパッケージ。MSX-DOSがさらに使いやすくなり、生産性を高めるなど、アプリケーション・プログラムの開発環境が大幅に向上しました。MSX-DOS TOOLSは、MSXの世界をさらに広げます。

**パッケージ内容**  
 ・3.5-1DDフロッピーディスク (2DDのディスク装置でも読み書き可能)  
 ・マニュアル一式  
**プログラム内容**  
 ・MSX-DOS  
 ・TOOLS (ツールソフトウェア28本)  
 ・MED (MSX-DOSスクリーンエディタ)  
 ・ユーティリティソフトウェアパッケージ

価格：¥14,800 (送料¥1,000)

- MSX-DOS TOOLSは64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンでご使用になれます  
 また、このソフトウェアを起動させるにはディスクドライブが1台以上必要です
- MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です
- CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です

エムエスエックスドストツール

# MSX-DOS<sup>TM</sup> TOOLS

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリ エフ南青山ビル ㈱アスキー 営業本部 TEL (03) 486 8080

株式会社アスキー

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください



天下無敵



MSX-DOS TOOLSをお買い上げいただいた皆様、大変お待たせいたしました。  
TOOLSに続くMSXプロフェッショナル・ディベロップメント・ツール(PDT)シリーズ第2弾、  
Cコンパイラとデバッガの登場です。

この2つのソフトがあれば、MSX-DOSの世界ではもう向かうところ敵なしです。

8月末発売予定

## まだまだあります、MSXツール。

### MSX-C Ver.1.1

MSX-C Ver.1.1はC言語のソースプログラムを処理し、アセンブラソースを出力するコンパイラです。MSX-C Ver.1.1では、Ver.1.0に比べて、出力するアセンブラソースがインテルニーモニックからザイログニーモニックに変わったほか、標準ライブラリが強化されより一層使いやすくなりました。

お求めやすいお値段でもうすぐ登場します。

プログラム内容 ●MSX-C Ver.1.1 ●標準ライブラリ関数

●ユーティリティプログラム2本(FPC.COM, MX.COM)

●なお、旧版MSX-Cコンパイラをお買い上げいただきユーザー登録をなさっている方には無償でバージョンアップさせていただきます。詳しい方法につきましては、追って文書でお知らせいたします。

### MSX-S BUG

MSX-S BUGはMSX-DOS上で動作するシンボリック・デバッガです。通常のデバッガが備えている機能の他にメモリーサーチ、マクロコマンドの使用、コマンドサマリーの表示などの強力な機能を持っていますので、アセンブラプログラム開発の大幅な効率化を図ることができます。また、シンボリックファイルとしては「MSX-DOS TOOLS」などに含まれているMSX-L80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

プログラム内容 ●MSX-S BUG

新発売

ご注意

MSX-C Ver.1.1、MSX-S BUGは、MSX-DOS 2.0以上で動作します。MSX-DOS 2.0未満のシステムでは動作しません。MSX-DOS 2.0以上で動作するため、MSX-DOS 2.0未満のシステムでは動作しません。MSX-DOS 2.0以上で動作するため、MSX-DOS 2.0未満のシステムでは動作しません。

# MSX-C Ver.1.1

定価:19,800円(送料1,000円)

# MSX-S BUG

定価:19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1、MSX-S BUG パッケージ内容 ●3.5-1DDフロッピーディスク(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式

●どちらのソフトウェアも64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンで御使用になれます。●どちらのソフトウェアもディスクドライブが1台以上必要です。

●MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー TEL (03) 486-8080

●カタログ送呈 住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。



## THE WAY TO VICTORY

主人公スーパージョーは特殊訓練を受けた優秀な兵士。軍の極秘指令を受けて、むし熱いジャングルの奥深い秘境の地に派遣された。彼の任務は悪の軍団に補償となった味方兵士の救出、悪の軍団の壊滅と本部破壊だった。四方八方から次々と襲いかかる敵軍。スーパージョーはマシンガンと手榴弾で応戦する。手榴弾の数には限りがあるが、マシンガンの弾は尽きることはない。射って、射って、射ちまくれ！ジャングル、荒地など4ステージをクリアすると第1ブロックが終了の合計4ブロック。はたして世界へ魔手を広げようとする悪の軍団を倒すことができるだろうか。ゲームセンターで大ヒットしたアクションシューティングゲーム。



WISX 100.1

■MSX2(VRAM容量128K)対応●メガROMカートリッ  
ジ●定価5,980円(送料各400円)9月発売予定



連射機

# アスキー

定価9,900円(送料別)

- [illegible]



 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※画面写真は**MS2**用のものです。

※ **MEX** はアスキーの商標です





# 1942

君は戦闘機P-38ライトニングのパイロット。司令部から出撃命令が出され、大空に飛び立った。目の前には敵の小型戦闘機編隊が迫ってくる。敵の雨アタレのような攻撃をかかわして、編隊を全滅させたライトニング。息つく暇もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りをしてくわそう。敵の超大型爆撃機もライトニングを襲ってくる。はたして君は、敵の超大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に無事帰還することができるか!? 1942年を舞台に展開する究極のシューティングゲーム。1ステージは海一陸地へとスクロールする10画面で構成され、計32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPOWが出現し、これをとると4連射、6連射などパワーアップする。

■MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円  
 ■MSX2 (VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円  
 (送料各400円)



1942年を舞台に展開する究極のシューティングゲーム。1ステージは海一陸地へとスクロールする10画面で構成され、計32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPOWが出現し、これをとると4連射、6連射などパワーアップする。

〒100 東京都千代田区千代田1-1-1 アスキービルディング5F 電話03-5561-0000

株式会社アスキー





# DUNGEON MASTER

ダンジョンマスター

## 3人で楽しめるリアルタイムRPG

それは何処にあるのか、誰も知らない。宝を求め、冒険の旅が今始まる。時のはざまに忘れ去られ、死にまわったのだ。ひとりでプレイする暗闇に閉ざされた街、その名もシテナ。ただでなく、なんと3人同時プレイがオプティミズド。この街の地下には広大な洞窟が広がっており、そのどこかに不世出の大魔術師エリスの指輪が隠されている。主人公はファイター(戦士)、クレリック(僧侶)、シーフ(盗賊)、マジシャン(魔術師)の4人。彼らを選択して冒険の旅へと出発するのだ。ひとりでプレイする時は、好きな主人公を選び操作するだけでなく、同時に3つのキャラクターを動かすこともできる。



3人で遊ぶ時は、ひとりで好きなキャラクターを決め、協力し合ったり、競い合ったりして指輪を目指す。

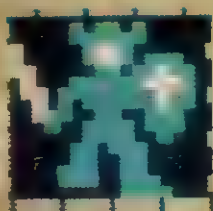
さてゲーム開始。まずは宿屋にいる主人公のHP(体力)など諸能力をチェックしよう。ここは冒険のためのベースキャンプ。宿屋を出ると、目の前には様々な扉が立ち並んでいる。この扉の中に宝物やいろいろなアイテムが隠されているのだ。お店屋さんでもアイテムを入手できる。アイテムを倒し、指輪を見つけられるかな?



いよいよ地下洞窟へと出発。魔物がひしめき合う不気味な洞窟。登場する魔物は約30種。彼らを撃退し鍵を手に入れたら進む。最強キャラ、ドラゴンを倒し、指輪を見つけられるかな?

まず仲間を集めよう

ダンジョンマスターはせっかく3人で遊べるようになってるんだから、やっぱり友達を集めて、みんなで楽しく遊ぼう。用意ができたなら、まずどのキャラクターにするのか決める。3人とも同じキャラクターで遊んでもいいけど、やっぱりそれぞれが違うキャラクターで遊んだほうが面白いんだ。キャラクターごとに得意なことが違うから、それぞれの特徴をよく考えて、どのキャラにするか決めよう。キャラが決まったらいよいよ出発だ。



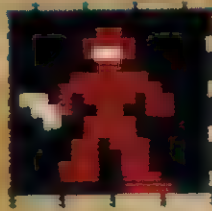
### ファイター

あらゆる武器や鎧、盾を使うことができる戦士だ。特殊技能がないかわりに、どのキャラクターよりも体力があり戦闘が得意だ。成長も比較的に早いから初心者向けのキャラクターといえる。



### クレリック

すべての鎧と盾が使えるけれど、僧侶だから刃の無い武器しか使えないんだ。ケガを直したり身を守る魔法も使えるようになるから、攻撃、防御のバランスのとれたキャラクターだね。でも成長するのは遅い。



### シーフ

手先の器用な盗賊だ。武器や防具は軽いものしか使えないけれど、弓を射ることができるんだ。扉や宝箱を開けるのも得意だから、お金をためて、なるべく早目にギルドに弓を買に行こう。



### マジシャン

魔術師は強力な攻撃の魔法が使えるようになるかわりに、強い武器や防具はほとんど使えない。最初のうちはファイターの後ろに隠れて魔法で敵を倒そう。成長して強力な魔法が使えるようになると、もう無敵だ。



## ギルドで買えるアイテムいろいろ



スタッフ 1000GOLD  
ダガー 500GOLD

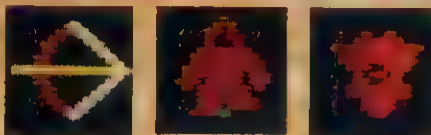
誰でも使える。マジックも使える。ちばん安い武器なのだ。小さな武器。



バトルアックス 3000GOLD  
ロングソード 6000GOLD

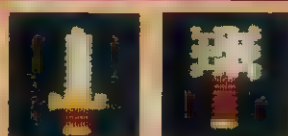
これ以上の武器はファイターにしか使えない。ギルドで買うことができる最も強力な武器だ。

ギルドでは武器や鎧、盾、薬が売っている。ギルドで売っている品物のリストをいくつか載せておくので、所持金をよく考えて買おう。最初は高いものは買えないので、安い武器や防具をそろえよう。お金がたまってきたら、どんどん高いものを買ってゆこう。冒険をしているうちに魔法のアイテムを見つけることがあるけれど、それまでは便利なお店なのだ。



弓 300GOLD  
ロープ 50GOLD  
プレートアーマー 5000GOLD  
ミドルシールド 1000GOLD  
レッドポーション 200GOLD

シーフだけが使うことのできる飛び道具なのだ。いちばん安い防具。まずはこれで身を固めよう。ギルドで売っている中で最も強力な鎧だ。この盾くらい持てるようになるにはなかなかのもの。体力を回復することができ、非常に便利。



ショートソード 5000GOLD  
グレートメイス 10000GOLD

シーフにも持たすことのできる短剣なのだ。クレリックに持たすことができるすばらしい武器。



ミドルシールド 1000GOLD  
レッドポーション 200GOLD

この盾くらい持てるようになるにはなかなかのもの。体力を回復することができ、非常に便利。

## モンスターリスト

モンスター名の下の数値は(防御力/強さ)を表します。数値が高くなるほどモンスターのパワーは強力です。

- ホワイトゴースト 0/1
- ブルーバッド 1/1
- レッドシュリーカー 0/1
- グリーンスライム 1/2
- グレイラット 2/3
- ブルーゴースト 1/2
- イエローバット 2/2
- グリーンシュリーカー 1/2
- レッドスライム 2/6
- アイ 10/2
- グレイゾンビ 3/4
- レッドラット 4/5
- ブルースライム 10/4
- スケルトン 6/7
- ブルーシュリーカー 10/4
- グリーンケルプ 6/8
- ブルーゾンビ 8/8
- グリーマッドマン 10/8
- レッドゴブリン 10/10
- イエローケルプ 9/11
- ブルードラゴンバビィ 12/12
- パープルマッドマン 13/11
- グリーンゴブリン 13/13
- レッドドラゴンバビィ 12/14
- イエロートロール 14/14
- グリーンドラゴンバビィ 14/16
- レッドドラゴン 15/15
- ブルートロール 16/16
- グリーンドラゴン 17/17
- パープルドラゴン 18/18
- シルバードラゴン 18/19
- ゴールドドラゴン 18/20

MSXロープレイングゲーム ヒント集 発行/スケール 発売/日立社 定価1600円にダンジョンマスターの攻略のポイントがマップ付きで紹介されています。頭を悩めているキミには絶対役立つオススメの一冊です。

## ダンジョンにひそむ怪物たち

## ホワイトゴースト

シティーオブゴーストや比較的浅い階をうろつきまわるいちばん弱いモンスターだ。最初のうちはこいつが相手だ。



## ブルーバッド

暗い洞窟の天井にぶらさがり獲物が来るのをじっと待っている。音に驚くとバタバタと逃げまわる弱いやつ。



## アイ

直径が30センチ以上もある巨大な目玉のモンスターだ。空中を漂い防御力が非常に高いので倒すのはすごくたいへんだ。



## スケルトン

邪悪なる僧侶によって地獄の底から呼び出されたガイコツだ。死を恐れずに攻撃してくる。なかなか手強い相手だ。



## グレイゾンビ

大きなモンスターの死体だ。ズルズルと暗いダンジョンの中を、あてもなくうろつきまわっているのだ。



## グリーンケルプ

大きな2枚の葉のあいだに獲物を捕らえて食べてしまうという、巨大な肉食の植物なのだ。



## グリーマッドマン

体全体がドロでできたモンスターだ。敵に襲いかかると相手を自分のドロの中に引きずりこんで殺そうとするのだ。



## レッドゴブリン

下っぱの鬼のくせにかなり強い。こいつらをやつけるには、かなり経験をつんでからじゃないと無理だ。



## イエロートロール

身のたけ3メートルもある巨大なモンスター。こいつの破壊力は一撃でどんな猛獣でも殺してしてしまうほどだ。



## レッドドラゴンバビィ

ドラゴンの子供だけど、子供だと思ってなめてかかるとたいへんなことになるぞ。手強さは並じゃない。



## グリーンドラゴン

なんといっても最強のモンスターはドラゴンだ。この他にもさらに強いドラゴンもいるので注意しよう。





勇士たちよ。  
ファイヤークリスタルを求めて  
新たな冒険が始まる。

# ザ・ブラックオニキスII

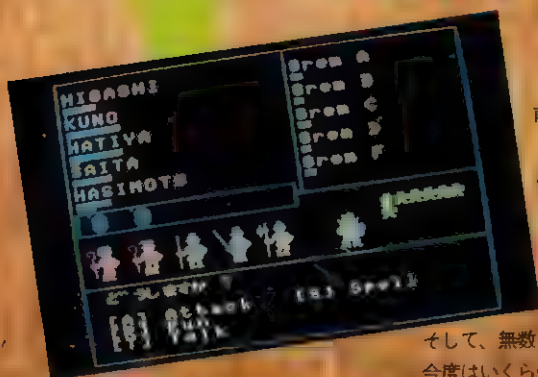
ファミコン 2D RPG



■定価6,800円(送料400円)  
■メガROMカートリッジ  
■メモリ8K以上のMSXで遊べます。  
C.B.P.S

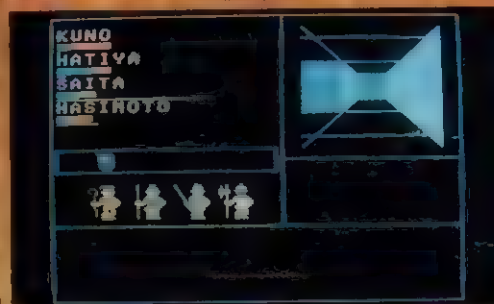


メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



新たな冒険が始まる。  
前回腕をみかいていたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院(Temple)への扉はいま開かれた。キミの行く手をははむのは人々をまとわす迷路のワナ、そして、無数とも思われる化物たち。今度はいくら強力な武器を使っても、

それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミには新たな力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力だ。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地を割



であろう……。RPGの名作ザ・ブラックオニキスの第2弾!

3D迷路に展開する新たな冒険は1人の老人の謎めいた話から始まる。「Templeは、あんたを呼んでるよ。そこであんたは、炎の宝石(ファイヤー

クリスタル)を見つかるだろう。そいつは古代伝説の秘密を秘めているのだ……」

不思議な老人は話し終えると闇の中へ消えた。我に帰ったキミはTempleの中へ足を踏み入れるのだった……

## こんなに魔法 が使えるゾ!



オラクルは寺院の正しき魔法を司る者。

魔法の力は強力である。武器での戦いの場合は一人で一匹しか相手にできないが、魔法をうまく使えば相手を一網打尽にすることもできる。魔法はレベルが上がるほどいろいろ使える。しかし化物たちの中には魔法に対して強いものもいる。強いのみならずその魔法によって逆に力を得てしまう者すらいる。魔法の力には限界があることは忘れてはならない。



生命の泉の水を飲めと体力が回復する

Spinner スピナー/ 粘性の強い液体を化物に向けて放ち、化物をかんしからめ、こして動けなくしてしまう魔法である。魔法を覚えるのに最初に学ぶ魔法で、簡単に成功しやすいが、攻撃力は低い。  
(説明写真ナシ。下の写真はマグマです)



Magma マグマ/ 大地を裂くことにより、地面から溶岩を噴き出させ、敵をその強力な溶岩のなかに飲み込ませ、壊滅してしまう魔法である。化物を一網打尽にすることができ、その威力は最強といわれている



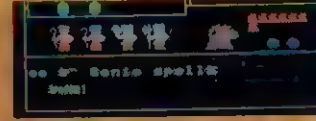
Fire ファイヤー/ 強力な火炎を化物に向けて放射する魔法で、相当なダメージを化物に与えることができる。その強力な火炎は敵を焼き尽くして後には何も残さない。化物を一網打尽にすることが可能な魔法。



Sunray サンレイ/ 光のエネルギを蓄積し、それを一気に打ち放つという魔法で、その威力は前方にあるほとんどのものを突き通す力を持っている。これは1匹を相手にするには最強の魔法である



Mallock マロック/ 何かに触れるとすぐに爆発する性質を持っている硬質の球を敵に向かって投げつける魔法である。この魔法は比較的容易なため、のように化物の力か仕掛けてくることもある



Somic ソニック/ 低速の音波を引き起こしそれで化物の頭上の岩盤を崩し、落下させることによって、相手を倒す魔法である。頭上からの攻撃にはモンスターもびっくりして避けられないことが多いようである



Cloud クラウド & Ice アイス/ 魔法を2つ同時にかけているところ。Cloudで霧を呼び敵を混乱させ戦いを有利に進められるようにした上で、Iceにより絶対零度の気流を敵に向けて放ち敵を凍らせてしまう



寺院には呪いによって地獄から呼び寄せられた化物やおとなしい生物が誤った進化をし凶暴な化物になってしまったものが住んでいる。これらの中には閉ざされた世界で生きているうちに魔力を持つようになったものさえいる。だが、そんな化物たちも無敵というわけではない。生い立ちや性格を知れば必ずや弱点を見いだすことができよう。

## ファイヤー・クリスタルの前に立ちはたかる魔物たち

### Lizman リズマン

トカゲ男。固いウロコが鎧となっているので剣での攻撃には強い。魔法で倒すべし。



### Worm ウォーム

Spinner Spellを使うなど、この種の化物ではかなり強力だ。生命力が強いのでなかなか倒せない。



### Grem グレム

いたずら好きの小鬼。臆病者なのでたいてい群を作っている。こちらが強いときにはすく逃げだす。



### Dtetyl ディートル

鋭いくちばしと、強い翼を持つ鳥人間。そのくちばしで、致命的なダメージを与える。



### Shaman シャーマン

もとはシベリア地方に住んでいた魔法使い。それだけに彼らの使うIce Spellは強力である。

### Devdog デブドッグ

地獄の番犬で火で体が真っ赤に燃えている。このことを知らないととんでもない目にあうかも……



### Locus ローカス

巨大イナコ。光るものか好きなので、金属の剣や宝石を持つものが狙われやすい。



### Masque マスク

オラクルと似ているがその魂は墮落している。しかし、その力は悪であっても強力だ。



### Simian シミアン

その大きなゆえに強そうに見えるが、実は見かけたおしである。腕を磨くにはちょうどいい相手だ。



### Scree スクリー

大勢で群をなし、毒粉をまきっしながら飛び回り、Volt Spellも使うというかなりの強敵。



### Mystic ミスティック

異次元から来た化物。寺院の最強の敵のひとつ。集団で来られたら勝ち目はないかも知れない。

### Undead アンデット

いわゆるゾンビ。強くはないがすでに死んでいるため、いくらダメージを受けてもなかなか逃げない。



### Guard ガード

寺院の守り役。風体かガイコツなのでたいたことなさそうに見えるのだが、実はかなり強い。



### Vulcan バルカン

火の神なので火の魔法はまったく通じない。逆に強力なFire Spellをかけられて痛い目にあうだろう。



### Asasin アサシン

寺院の暗殺者。強さは平均的などころだが、Mallock Spellを使って攻撃してくるので注意。



### Mantis マンティス

巨大カマキリ。その大きなカマでの攻撃は強力で、切断をしていると一撃で倒されかねない。



### Mage メイジ

元はクリスタルを捜していた魔法使いのなかの悪に転身した。ただしその魔力は健在で強力である。

### Slug スラグ

巨大なナメタジ。Volt Spellという強力な魔法を使うので生命力の低いときには逃げるが勝ち。



### Harpy ハービー

人間を常食としている恐ろしい人喰い鳥。そのため人を倒すための攻撃・防御力が優れている。



### Balrog バルログ

悪魔の王。その恐ろしい姿を見ただけで相手は戦意を失うという。Volt Spellを使う。



### Tick ティック

呪いのかかった死体の血を吸っているうちに巨大化してしまったタニ。集団で襲ってくる。



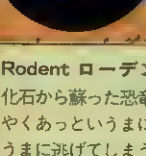
### Reaper リーパー

その大鎌で人間の首を刈りとり地獄へ引きずり込もうとする。しかし実は弱いのではあるのではない。



### Serpent サーペント

迷宮の王。子供なのだが、ドラゴンだけあってその力は強力。あなどるとひどい目にあう。



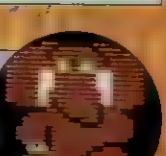
### Rodent ローデント

化石から蘇った恐竜。動きがずばる。よくあつというまに現れあつというまに逃げてしまう。



### Hupha ヒューファ

象人間。その風貌はどこどなく滑稽だがそれにより相手の切断を誘う。だまされず先制攻撃をすべし。



### Eyes アイズ

暗闇になると出てくる化物。目玉だけ光っている。正体はわからないので必勝法もわからない。



ロールプレイングゲームの名作ザ・ブラックオニキスも好評発売中。

●ROMカートリッジ 定価6,800円(送料400円) ©B. P. S.



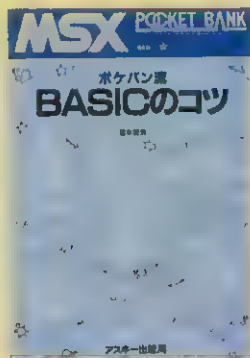
# 楽しく学べる MSXポケットバンク

新刊

## ポケバン流 BASICのコツ

島本笹清著

定価580円



BASICの入門書を読んだけど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとむずかしすぎるとする人に最適です。

## めざせ本格派アセンブラプログラム マシン語入門PART2

秋山 晶著

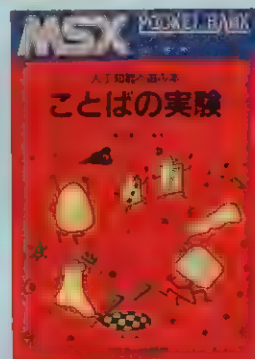
定価680円



「くじけちゃいけない/マシン語入門」に続く第2弾、応用編。マシン語の魅力にひきこまれてしまった人のためのプログラミングテクニックの数々やZ80全命令セットの解説など、本格的なマシン語解説書です。また、ディスク版モニターセンブラやマシン語命令表の付録つき。

## 人工知能と遊ぶ本 ことばの実験

上条 有/一柳絵美共著 定価680円



回文作成ツール、自動俳句プログラム、しりとりゲーム、ひとの文体をマネしてしまおうプログラム、クロスワードパズルなどなど。ちょっとひと味違うノリの楽しいプログラムを収録した、洒落っ気たっぷりの遊びどころたっぷりの言葉遊びブックです。

## ランダムアクセスも自由自在 ディスク徹底活用術



BITS著

定価680円

## 遊んでばかりはいられない ゲーム作りのテクニック

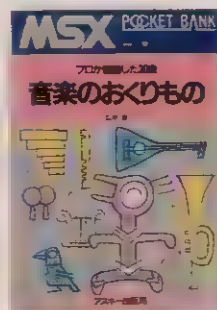
(7ソフト編)



BITS著

定価680円

## プロが編曲した30曲 音楽のおくりもの



BITS著

定価680円

## 乱筆、乱文こわくない! すぐできる日本語ワープロ



すがやみつる・竹田 啓共著

定価580円



## プリンタ徹底活用術

森田信也・福手賢治共著 定価680円



## R.P.G.の作り方

(ロールプレイング・ゲーム)

竹山正寿・上条 有共著 定価580円



## 不思議プログラム集

高橋秀樹著 定価580円



## 新・MSXの基礎知識

浅井敬太郎著 定価580円



## すぐできるパソコン通信

すがみつる・オレンジ企画著 定価680円



## おもしろゲームブック

BITS著 定価580円



## マシン語入門

平塚憲晴著 定価680円



## BASICゲーム教室

安田吾郎著 定価480円



## とにかく速いマシン語ゲーム集

ポケットバンク編集部編著 定価480円



## アクションゲーム38

ぐるーぶ・アレフ著 定価480円



## 知能ゲーム38

ぐるーぶ・アレフ著 定価480円



## エラー撃退ミニ事典

ポケットバンク編集部編著 定価480円



## 面白パズルブック

藤沢幸隆・牧山幸嗣共著 定価480円



## トランプゲーム集

ポケットバンク編集部編著 定価480円



## グラフィックス⑧伝

安田吾郎著 定価480円



## ゲームキャラクタ操縦法

横溝和宏著 定価480円



## アニメC.G.に挑戦/

川野名 勇・牧山幸嗣共著 定価480円



## プログラムD.J.

アスキー・南国放送局編著 定価480円



## マイコン・ジュークボックス

森田信也・伊君高志共著 定価480円



## 必殺ビデオ活用法

ポケットバンク編集部編著 定価480円



※ MSX はアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部 TEL.03-486-1977

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

株式会社アスキー



MSX

# パワーアップマシン語入門

瀬木信彦著

定価1,400円(送料300円)

本誌テクニカルエリア連載の大好評『マシン語プログラミング入門』の集大成、マシン語の教科書

長期連載されている好評『マシン語プログラミング入門』を集大成したユーザー待望の一冊。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書です。2進数、コンピュータの仕組みから、マシン語入力には必須の「マシン語モニタ」プログラムの入力と使用方法を説明。8ビットロード命令、16ビットロード命令などのマシン語命令や、マシン語プログラムを多数掲載し、やさしく解説していきます。MSX2のマシン語を基礎から学ぶことができる、最高の教科書です。内容：マシン語のしくみ／入力・実行のためのモニタプログラム／ロード命令／算術演算命令／入出力命令／マシン語とBASIC／マシン語の応用プログラム／MSX1／MSX2のBIOSエントリ一覧／他

# MSX2 BASIC入門

アスキー書籍編集部編著

定価2,500円(送料300円)

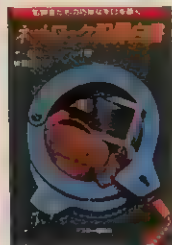
BASICの基礎から、プログラミング作成まで解説した、初のMSX-BASIC入門書です

MSX2をゲームマシンとしてでなく、コンピュータとして利用したいと考えているユーザーのためのBASIC入門書です。MSX-BASIC (ver. 2.0) のほとんどの機能を、豊富な操作例により詳説。また、グラフィック機能や、ビデオ画像処理などMSXの豊かな視覚表現力をやさしく解説しました。自分のマシンを操作しながら、MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングが作成、習得できる初めての本です。MSX-BASICを初めて学ぼうとする方には、必読の一冊。内容：MSX2とMSX-BASIC／BASICの基礎知識／プログラミングの基本／エレガントなプログラミング／入出力装置とファイル操作／グラフィックスとビジュアル機能／プログラミングとデバッグ／他

# ネットワーク犯罪白書

オーガスト・ベックウェイ著

植田直子訳 定価1,500円(送料300円)



音もなくしのびよるハイテク犯罪のすべてを一挙に公開。全米で繰り広げられたハイテク犯罪の手口やルートを暴く話題の一冊。コンピュータを手玉にとるハッカー達や、KGB、東側諸国のスパイ達を、映画・小説などを例にとり、ユーモアたっぷりに紹介する。

# MSX2パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編著

定価2,500円(送料300円)



MSX2の世界が広がる、実用的なプログラムを満載。MSX2を日常の道具として利用するためのプログラムを満載した、ユーザー実践書。カード型データベース、英・独・仏対応ワープロ、グラフィックツールなどをやさしく解説。パソコン通信の利用も紹介。

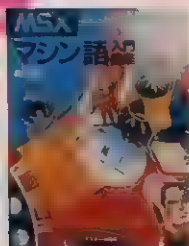


# MSX2

# テクニカルハンドブック

アスキー・マイクロソフトFE監修

定価3,500円



# MSX

# マシン語入門講座

湯浅 敬著

定価1,600円



# MSX

# ホームコンピュータ読本

竹内あきら 湯浅 敬 安田吾郎共著

定価1,600円



# MSX

# グラフィック・ワークブック

桜田幸嗣 養島 聡共著

定価1,500円



# MSX

# ビギナーズBASIC

児玉真之著

定価1,500円



新刊

# ディーヴァ・ファンブック

マイクロデザイン著 A5判 定価1,200円(送料250円)

あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった! マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場!



MSX

## 快速マシン語ゲーム集

A5判 定価1,500円(送料250円)

7本のMSX用マシン語ゲームを集めて全リストを公開。BASICで書かれたものとは違い、ハードウェアの機能を十二分に引き出した高速ゲームばかり。また、マシン語モニタのリストも掲載し、マシン語プログラム・リストの打ち込み方も詳しく解説。

MSX

## 挑戦! 実用ソフト

ソフトプレス編集部著  
A5判 定価1,200円(送料250円)

MSXをゲーム以外に活用したいというユーザーのために、一覧表作成、グラフ化、株式チャートなどのビジネス向け、パターンエディタなどのパーソナル向け、パリアブルリスト、クロスリファレンスなどのプログラム向け、と多彩な内容になっています。

MSX

## 挑戦! 実用ソフト

ゲームを最大に100%マイコン活用編



ソフトプレス編集部

MSX

## マシン語入門(基礎編)

大貫広幸著  
B5判 定価1,800円(送料250円)

MSX

## マシン語入門(実践編)

渡辺卓也・樋口賢治著  
B5判 定価1,800円(送料250円)

MSX

## マシン語入門(応用編)

白井康之著  
B5判 定価1,800円(送料250円)

MSX

MSX2 対応

## BASICゲーム集①

A5判 定価1,500円(送料250円)

MSX

MSX2 対応

## BASICゲーム集②

A5判 定価1,500円(送料250円)

MSX

## BASICゲーム集③

A5判 定価1,500円(送料250円)

※ MSX はアスキーの商標です。



# National

心を満たす先端技術  
Human Electronics

# MONITOR for S-VHS

アートの名をもった、モニターです。



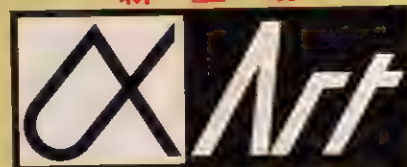
S-VHS Sマックロード NV-FS1 標準価格208,000円

マニアの期待を集める新高画質ビデオ S-VHSの対応端子を標準装備しました。ビデオの画質水準を鮮烈に塗り変える、噂の S-VHSビデオ。この新しいAV時代の到来にこたえて、いま、S-VHS対応のセパレート YC信号入力端子を備えたモニターが誕生しました。この端子に接続することによって S-VHSのクオリティを最大限に引き出すことができます。さらに、S-VHSビデオと通常ビデオを同時に接続、モニター前面のスイッチでふたつの映像を自由に切換えることも可能。新しいAVの中心になる、新しいモニターです。

水平解像度600本(ビデオ入力時)。S-VHSの映像美を再現しきる、高密度画像です。S-VHS時代を目前にして、アルファアートモニターは圧倒的な画質を準備しました。映像回路の周波数特性を8MHzまで、より広帯域化する広帯域映像回路。さらに、映像信号から色信号だけを鮮やかに分離する、CCD(し形フィルタ。ここから生まれる水平解像度600本という数字は、S-VHSの高解像力(400本以上)にも美しく対応できます。くわえて、画面は、33型フラットARTブラウン管を採用。より引き締まった自然な映像をつくり出します。

●ビデオ入力3系統で、多彩なAVシステムに発展 ●21PinRGB入力 ●AVセンターワゴン(TU-AV100)が接続できる、コントロール入力端子

新 登 場



MONITOR

33型カラーモニター TH-33M1 標準価格310,000円

●他に、21型もあります。

●アンテナ及び工事費別

ナショナルバナナカラー

松下電器産業株式会社





● 特集  
ネットワーク通信  
新時代

COPY/太田

[illegible]

<b>アスキーネットPCS</b>	<b>P50</b>
<b>NIFTY-SERVE</b>	<b>P54</b>
<b>EYE-NET</b>	<b>P56</b>
<b>ADD-NET</b>	<b>P58</b>
<b>RN-NET</b>	<b>P60</b>
<b>AV-NET</b>	<b>P62</b>



ネットワークサービスの草分け、アスキーネットが本格始動。

# アスキーネットPCS



■南青山の通称新着通り アスキー通  
り? ...にあるアスキーネットを  
運営している、電子出版局のセブン  
・カ、ここにある

ネットワーク通信の草分けとして、85年から実験を続  
けていたアスキーネットPCSが、新しく生まれ変わ  
った。より多くの人のコミュニケーションを目標し  
た、伝言板(BBS)中心のネットワーク。高度なメ  
ッセージ交換が可能ハイパーノーツ・システムを導  
入しているのも話題の的だ。



## 生まれ変わった PCS

PCSが装いも新たに帰ってきたよ。  
これで、これまでは「アスキーネット」  
と呼ばれていたサービスは、ACS、  
MSX、そしてこのPCSの3本立て  
となって完成することになる。

そして、元祖アスキーネット実験サ

ービスの血を濃くひいた直系の子孫が  
このPCSってわけ。

一度は会員募集を停止して、このま  
ま閉鎖されるとまで噂された実験シ  
ステムだけれども、6月19日からめでた  
くPCSとして正式に生まれ変わった  
んだ。実験システムのIDがとれなく  
てがっかりしていた君、よかったね。

アスキーネットの最大の資産は、自  
他ともに認める「パーソナリティ」  
の蓄積だ。パソコン通信を心から愛し  
ている素敵な仲間たちが、まちかねた  
ようにPCSに戻ってきている。

新しいPCSについてアスキーネット  
番組制作部の今泉さんはこう言う。  
「新PCSの最大の特徴は、ACSで  
好評だったハイパーノーツシステムの  
採用と、ボイスシステムですね。これ  
によって、これまでの単なるボードと  
違って、情報を自在に楽しめるよう  
になるはずだ」

ふうむ、なんだか相当パワーアップ  
したシステムのようなぞ。

でも、なんだか高級になって、難し  
くってしまったような印象もあるな  
あ。

「それは、まったく心配ありません。  
慣れれば、きっと昔より使いやすくな  
りますよ。それに、何とんでもPCS  
の売り物はすばらしい仲間たちです  
からね。仲間でいろいろ工夫するのも結  
構だし、使い方を教えあっているうち  
に、きっと使いこなせるようになります  
よ」

## SIGと ハイパーノーツ

では、かつては100を超える程のライ  
ンアップを誇っていたSIGは、今回  
どうなったんだろう?

新PCSでは、旧PCSのSIGの  
うち、人気の高いものを中心に約60の  
SIGが開かれている。今泉さんによ  
れば、システムの負荷を考えると、S

SIG・リクエスト

1:チェック&オープン  
2:オープン  
?:help /:top menu .:up menu

MENU>>1

[ INDEX ] SIG

> 5 pcs10370

6 pcs04350

7 pcs00276

8 pcs18813

9 pcs10115

10 pcs08990

11 pcs18035

12 pcs13190

13 pcs14804

14 pcs08709

15 pcs10115

16 pcs20247

17 pcs20247

18 pcs08996

19 pcs24447

20 pcs15265

21 pcs20247

22 pcs22754

23 pcs22754

\*\* End \*\*

リスト (pcs.newsig) 12:34pm 6/29/87  
7 SIG. \* \* \*  
5 'bb.home.love' か? ナンデ ナイカナ???  
3 health/hospital ニ カワル 「ワン」ウ SIG」 ニ ツイア。  
1 bb.pc.hard ハド「ウナツ」 イル?  
1 SIG アツク フ オキ「ノウ ノート」ノ キノウ キヨウカ。  
4 アーケード & SEGA & ノアミン ノ ホード」ラ...  
0 D&D SIG  
0 request for bb.pro. journal  
2 POPS SIG カイセツ キホ「ウシマス  
3 クラシック ホード」ヨ フタビ...  
2 ウリマス カイマス ハ?  
3 sig map フトム マス  
0 ナンデ time フタシテ ホシ...  
3 \*\*\* Request for Animation SIG \*\*\*  
0 シュンシオン ホード」ヲ キホ「ウシマス  
3 science トイウ sig フツツテ  
1 アキハ「ラ sig フトム テス  
1 「井戸端」SIGについて  
0 「井戸端」SIGへの意見



◆システム管理を担当するJimmyさん。「僕が書き込むのはおわびの言葉ばかり……」。  
◆番組制作部の強力女性陣。全員、編集者あがりというのもニクイ。左から、naoruさん(おめでた8ヵ月目ノ)、K.D. Toshikoさん、Kingyoさん

1Gの数は、この60程度がベストなんだそうだ。「新PCSでは、以前あった時事ニュース等の、システム側からの情報提供はしませんから、SIGの運営がPCSの中心だといえますね」とのことだ。コミュニケーション型のパソコン通信サービスとして、ゼイ肉を取り去った完成品だと言えるのかもしれないね!

このSIGシステムを管理するのがさっきも言った「ハイパーノーツ」だ。これは、ある話題について書かれたレポートをバインダーに綴じて、さらに

キャビネットに収納したものだと考えればわかるかな? 旧PCSのSIGは、書いた順番に、さまざまな話題のレポートがバインダーに綴じられただけだったけれども、ハイパーノーツでは話題ごとにバインダーが作られて、さらにキャビネットに一括管理されているというわけなんだ。

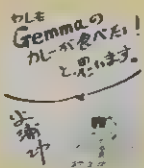
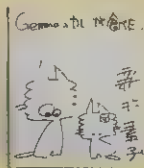
アイドルのSIGならば、アイドルひとりずつについて別のバインダーを用意すれば、読み書きがとっても便利になりそうだよね! アイドルが新しく発表したレコードのバインダーだと

ネットワーク名	アスキーネットPCS
組織名	株アスキー
住所	〒107 東京都港区南青山8-11-1 スリーエフ南青山ビル
電話番号	03(486)9661
回線電話番号	03(486)7987
回線数	約60本
会員数	—
アクセス時間	24時間
通信条件	300、1200、2400bps
ゲストID	
費用	入会金3000円、月金費2000円、ACS会員無料
入会手続き	上記電話番号に問い合わせるか、「ネットワークマガジン」(アスキー刊)のとしこみハガキを送る。折り返し、申し込み書が送られる。

## Gemmaのカレーってなに?



◆「熱気と思入れに対する哀愁が交差する番組制作部」という文字が輝かしく壁を飾っている。数々の色紙は? と見ると……  
◆新井素子、火雨功、大原まり子、米田裕など、そうそうたるメンバー。マガジンでお馴染みのめるへんめーかーもあるね。



色紙にはすべて、「Gemmaのカレーが食べたい」との文字が。これってなんなんだろう? 事の起りは、旧PCSのチャットでの会話。Gemmaさんという人が「カレーが食べたいな」「つくろかな」と発言したところ、「私もGemmaさんのつくったカレーが食べたい」と思わぬ反響を呼んでしまったのだ。たかがカレーでどうしてこんなに盛り上がるの



か、今となっては定かではないが、ネット仲間の一部で「Gemmaのカレー」が合言葉となったのは確かなようだ。彼らの努力の結果が、写真の色紙。著名人のところに押しかけて、例のセリフ入りの色紙をしっかりと描いてもらったというわけ。それがまた、アスキーの番組制作部に集められているのが不思議なのだが、そのへんはまあ、気に

しない。

なにが起るか、なにがうけるか、まったくわからないのがネットの魅力。新しい人間関係やギャグがどんどん生まれてしまう。ネットを体験した人のほとんどはこんな感想を持つ。「人生観が変わった」と。刺激を求めているキミ、とりあえずPCSを体験してみれば!!





電子メール	1:メールを読む	1:新しいメールを読む (/1/1/1:readmail)	2:保存しておいたメールを読む (/1/1/2:readmail-f)
	2:メールを送る	1:キーボードから入力 (/1/2/1:postmail)	2:キーボードから入力、カーボンコピーを残す (/1/2/2:postmail-c)
		3:NET上のファイルを転送する (/1/2/3:postmail-f)	
	3:メールコピー用ファイルの設定	(/1/3:regmail)	
	1:システム・インフォメーション	(/2/1:pcs.sysinfo)	
	2:システムQ & A	(/2/2:pcs.qanda)	
	3:PCS マガジン	(/2/3:pcs.magazine)	
	4:SIG リクエスト	(/2/4:pcs.newsig)	
	5:トピックス	1:新しいものを読む (/2/5/1:hello)	2:全て読む (/2/5/2:hello-a)
		3:新しいもののタイトルを表示 (/2/5/3:hello-s)	4:トピックスを書く (/2/5/4:hello-p)
		5:トピックスを消す (/2/5/5:hello-d)	
2.インフォメーション	6:オンライン・マニュアル	(/2/6:pcs.man)	
	7:トラブル・シューティング・SysOpへの連絡	1:SIGに関する連絡	1:新規SIGの企画のメールを出す (/2/7/1/1)
		2:現SIGに対する意見のメールを出す (/2/7/1/2)	
		2:SigOpに関する連絡	1:SigOp 立候補・推薦のメールを出す (/2/7/2/1)
		2:SigOp 交替要請などのメールを出す (/2/7/2/2)	
		3:住所変更等	1:SysOpに連絡する (/2/7/3)
		4:操作が分からなくなった	1:オンライン・マニュアルを読む (/2/7/4/1)
		2:システムQ & A ボードに入る (/2/7/4/2)	
		5:文字化けが発生する	1:SysOpに報告する (/2/7/5)
		1:Life (/3/1/1:sig.n01)	2:フード (/3/1/2:sig.n02)
		3:家庭用品 (/3/1/3:sig.n03)	4:AV (/3/1/4:sig.n04)
		5:モーターサイクル & バイク (/3/1/5:sig.n05)	6:カー & ドライバ (/3/1/6:sig.n06)
		7:ソサイエティ (/3/1/7:sig.n07)	8:GoodEarth (/3/1/8:sig.n08)
		9:政治 (/3/1/9:sig.n09)	10:ハンディキャップ (/3/1/10:sig.n10)
3 電子掲示板	1:生活	1:エリア1 (/3/2/1/1:sig.n11)	2:音楽 (/3/2/1/2:sig.n12)
		3:ジャズ (/3/2/1/3:sig.n13)	4:アダルト・ブックス (/3/2/1/4:sig.n14)
		5:一般書籍 (/3/2/1/5:sig.n15)	
	2:趣味	1:ゲーム・ホビスト・サロン (/3/2/2/1:sig.n20)	2:アイドル (/3/2/2/2:sig.n21)
		3:メディア (/3/2/2/3:sig.n22)	4:映画 (/3/2/2/4:sig.n23)
		5:スポーツ (/3/2/2/5:sig.n24)	6:旅行 (/3/2/2/6:sig.n25)
		7:鉄道 (/3/2/2/7:sig.n26)	1:Naples/J (/3/3/1:sig.n27)
		2:OtherBBS (/3/3/2:sig.n28)	3:言語 (/3/3/3:sig.n29)
		4:CP/M (/3/3/4:sig.n30)	5:MS-DOS (/3/3/5:sig.n31)
		6:OS-9 (/3/3/6:sig.n32)	7:UNIX (/3/3/7:sig.n33)
		8:ユーザズ・マシン (/3/3/8:sig.n34)	1:天文 (/3/4/1:sig.n35)
		2:心理学 (/3/4/2:sig.n36)	1:ジョーカーズ・サロン (/3/5/1:sig.n38)
		2:コピー・ショップ (/3/5/2:sig.n39)	3:Login町内会 (/3/5/3:sig.n39)
		1:パスワードの変更 (/5/1:chpasswd)	2:ターミナルの設定を行う (/5/2:makeup)
		3:ターミナルの設定を見る (/5/3:printenv)	4:ハンドル・ネームの設定 (/5/4:handle)
		5:プロフィールを書く (/5/5:regprof)	6:プロフィールを見る (/5/6:profile)
		7:HNリストの作成 (/5/7:regnotes)	1:ファイルの一覧表示 (/4/1:dir)
		2:ファイルの表示 (/4/2:type)	3:ファイルの削除 (/4/3:remove)
		4:ファイルの復元 (/4/4:recover)	5:エディタの起動 (/4/5:edit)
		6:実験用ノーツ (/4/6:junk.test)	1:MS-DOS (/6/1/1:pool.msdos)
		2:CP/M (/6/1/2:pool.cpm)	3:N88 BASIC (/6/1/3:pool.n88)
		4:NEC (/6/1/4:pool.nec)	5:富士通 (/6/1/5:pool.fujitsu)
		6:ソニー (/6/1/6:pool.sony)	7:シャープ (/6/1/7:pool.sharp)
		8:日立 (/6/1/8:pool.hitachi)	9:MSX (/6/1/9:pool.msx)
		10:IBM (/6/1/10:pool.ibm)	11:Macintosh (/6/1/11:pool.mac)
		12:Apple (/6/1/12:pool.apple)	13:HP (/6/1/13:pool.hp)
		14:その他 (/6/1/14:pool.other)	1:PDS (/6/2:salon.pds)
		1:Voiceに入る (/7/1:voice)	2:Voiceサロン (/7/2:salon.voice)
		1:ターミナル・タイプ/使用文字等の設定 (/8/1:makeup)	2:自己紹介のファイル作成 (/8/2:regprof)
		3:ハンドル・ネームの設定 (/8/3:handle)	4:パスワードの変更 (/8/4:chpasswd)
		1:ログアウト、オフ、バイ (/8:logout,off,bye)	



米・コンピュサーブとのゲートウェイが注目の的。

# NIFTY-SERVE



●新宿・丁目にあるNIFTY-SERVEのビル

アメリカのコンピュサーブとのゲートウェイが話題になっているニフティ・サーブ。国際派を自認する人には、うれしいネットになりそうだ。各界の著名人がシスオベを務めるフォーラムも、活発な活動を展開しつつある。欲張り派にお勧めのネットワークだ。

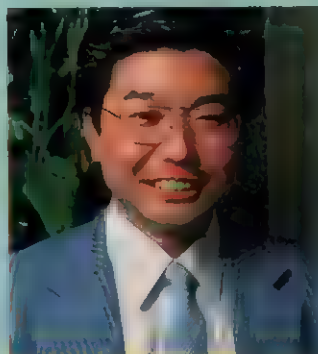
## コンピュサーブが日本にやってきた

有料ネットワークサービスとして新たに名乗りを上げたのがこのNIFTYサーブ。ここにも独自の特徴がある。世界的に有名なアメリカのコンピュサーブって知ってるかな？ 会員数20万人といわれている世界最大のネットワークサービスなんだけど、このコンピュサーブの日本語版がNIFTYサーブってわけ。これまでは、英語と国際通

信費が壁になって指をくわえていた君も、気軽にコンピュサーブと同じシステムを味わえることになったんだ。

同じシステムといっても、日本語を使うために改良が加えられていて、内容も日本国内ユーザー対象のものになっているけどね。

アメリカのコンピュサーブと完全ゲートウェイすることも、技術的には可能なんだけど、法律での規制のために、今のところ日本版と本家アメリカ版との間に直接の関係はない。けれども、近々メールシステムはアメリカ版と結合されるので、全世界とメールのやりとりをすることが可能になるんだって。



●営業企画部長の山川隆さん。「ユーザーの方のお陰で、内容がどんどんおもしろくなっています」

## 内容充実のフォーラム

通信マニアだけでなく、それ以外の人をとりこんで、実際に「道具」として使えるネットワークにしたい、と営業企画部長の山川さんはおっしゃる。NIFTYサーブの売り物が「フォーラム」。これは、一般に「ボード」と呼ばれるものの発展型だと思えばいい。

フォーラムのリーダーがシスオベと呼ばれる人たち。NIFTYでは、フォーラム毎にその専門家がシスオベを務めている。例えばバードウォッチングのフォーラムのシスオベは鳥好きで



●メインホールでは、内容のチェックが行われている

●NIFTYの新サービス、インフォキュー。アメリカにあるデータベースを、日本にいち早く提供している





●ニフティ・サーブ運営のために新しく設立されたのが、このN.I.Fという会社だ。各デスクの上には、モデム内蔵のオアシス30AFが置いてあって、すぐにアクセスできる。

有名な漫画家、岩本久則さん、モータースポーツフォーラムのシスオベは熱血レース中年、すがやみつるさんが務めるという具合。その他にも、本職のお医者さん、料理人の方々もいらっしゃる。プロフェッショナルに率いられたフォーラムはNIFTY独得の素晴らしい盛り上がりを見せているよノ

現在、NIFTYの悩みは、予想外に会員数が増加したため、ホストシステムの性能が追いつかないこと。だけど、心配ご無用。7月中にはセンター増強作業が完了し、性能がグーンとアップする予定になっているんだ。

ホストのシステムも、どんどん改良されていて、接続する度に使いやすくなっているといえるくらい。先発の各サービスに追いつくためにNIFTYは全開で頑張っているみたいだよ。

## CBシミュレータはパーティだ

もうひとつの売り物がCBシミュレータ。一般にチャットと呼ばれているものだけれど、これはコンピュサーブそのままの機能を実現している。つまり、入力で許可を求めることなく誰でもチャンネルに加われ、その中で話のあったもの同士、スクランブルモードと呼ばれる内緒話ができるという仕組み。まさにアメリカのパーティ文化を反映したシステムだね。

6月末には、このCBで知り合ったカップルが、オンライン婚約式を挙げたって話、聞いた？ 初めてCBで出会ったときの会話内容のLOGリストがNIFのシステム側から提供されて、大笑いだったんだ。

サービスの内容は、ほとんどが漢字。ワープロを使うユーザーも多いネットワークなので、漢字が使えないとNIFTYを楽しむにはちときついかもね。



●ニフティ・サーブのメンバーパック(1万円)。これを購入することから、ネットへのアクセスが始まる

ネットワーク名	
組織名	N.I.F
住所	〒102 東京都千代田区麹町1丁目10 麹町広洋ビル
電話番号	03(221)0219(代表)
回線電話番号	03(239)4601(アクセスポイント)
回線数	約100回線
会員数	5,000名
アクセス時間	7:00AM~2:00AM
通信条件	300、1200bps
ゲストID	
費用	1分間10円 63年から1分間20円
入会手続き	ニフティ・サーブメンバーズパック(1万円)を購入する。資料請求は上記の住所・電話番号へ。



●営業企画部の小松秀一さん「うちの社ではみんな、OASYSのワープロで通信をしているんですよ。」



●コンピュサーブから、ニフティ・サーブのために来日したトム・スティールさん。米国とのやりとりはもちろんネットです。



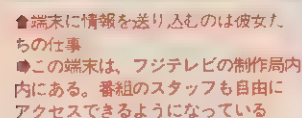
★ ファニー・サーブのパンフレット類 資料請求すれば送ってもらえる



# EYE-NET



フジサンケイグループの株フジミックが運営しているEYE-NET。フジテレビ、ニッポン放送、サンケイ新聞などのマスメディアと、直結したメニュー内容が魅力的。全国26カ所のアクセスポイントがあるから、地方のユーザーも大満足だ。



バツコ : 7  
アイ : 3

その他にも、「あったかタイム」、「アルタでいいとも」、「夢工場広場」、「おニャン子クラブ」等、ただのパソコン通

(c)  $\lambda \in L_{\mathbb{R}} : 1 - \lambda \in N(0, 1, 2)$

えっと、花の件、今夜にでもまた書きます。  
 ね、【ワザンド】

# ネットワーク通信新時代

ネットワーク名	
組織名	㈱フジミック EYE-NET事業部
住所	〒100 東京都新宿区河田町3-1 フジテレビ第3別館
電話番号	03-358-0591(代表) 03-357-1738(直通)
回線電話番号	全国25カ所 ポーレートによって違う
回線数	60回線
会員数	5,000人
アクセス時間	PM5:00~AM4:00
通信条件	300/1200bps JIS/シフトJIS
ゲストID	
費用	個人 手数料 1,000円 年会費 6,000円 法人 〃 10,000円 〃 60,000円
入会手続き	電話かハガキで申し込む。 ハガキの場合は、上記住所「会員受付係」まで。

信の域にとどまらない、おもしろ企画が満載だ。TVで好きな番組を見終わったら、今度はパソコンのディスプレイにむかってさらに楽しむ、なーんて事もできるってわけ。

注意したいのは、EYE-NETではチャットはできないと思った方がいいということ。チャットの機能はあるんだけど、暗黙のうちに禁止されているんだって。チャットは、回線をふさぐ最大の原因になるからなんだそうだ。いつでも気持ちよく接続できて、いいレスポンスでサービスを楽しんでもらうために、残念ながらチャットは遠慮してもらっているとか。え？チャットがないネットワークなんか、だって？古いなあ、君は。もはや、ボードはボード専用サービス、チャットはチャット専用システムで楽しむ時代なんだよ。EYE-NETの売り物は豊富で新鮮な番組構成なんだから！！

## おもしろのみにあらず

という、EYE-NETはエンタ



●技術関係のサポートを担当しているフジミックの小山康志さん。  
●「とにかくみんなにEYE-NETを体験してもらいたいですね」と話す牛田財司さん。

ーテイメントだけのサービスではないおもしろ番組があればニュース番組もあるわけだ。これもフジTVとスクラムを組んだ見事な報道体制がひかれています。そういえば、TVの逸見アナウンサーについての感想をボードに書き込んだら、逸見アナウンサーから返事が返ってきた、なーんてこともあったみたいだよ。

サービスの内容は、ほとんどが漢字で書かれている。カナを使っているユーザーもいるにはいるが、システム側からの書き込みが特徴のEYE-NETを楽しむためには、やはり漢字が使えるシステムが欲しいところだね。

エンターテイメントとしての評価ばかり受けすぎる、と不満そうなEYE-NETだけれど、TVと連動しているという独特のシステムは、今後注目しないわけにはいかなさうだ。

## EYE-NETメニュー

※メニューは、コンピュータ（電子掲示板）は ※ 印のメニューで書き込みが可能です

87.5.20 1/2

1000 電子メール	*2100 あったかタイム	*2510 フリーゾーン	*2521 フジサンケイフォーラム
2000 コミュニケーション	*2200 ファイドバス情報	2520 フジサンケイBOX	*2522 フジサンケイイベント
	*2300 おチャケイクラブ		*2523 夢工場
	*2400 アスタロイト		
	2500 夢工場広場		
		*2530 キャンパス・ゾーン	
		*2540 ガレージ・セル	
		*2550 ユーザ便り	
		*2560 スペース・ミュージケーション	
		*2570 地域情報	
		*2580 スタジオガイド	
		*2590 Aスタジオ	
		*2600 Bスタジオ	
		*2610 Cスタジオ	
		*2700 A-G	
		*2710 H-G	
		*2720 H-G	
		*2730 G-G	
		*2800 コンピュータゾーン	
		*2810 ノットワークゾーン	
		*2820 ネットワークゾーン	
		*2830 ワールドゾーン	
		*2840 マーケットゾーン	
		*2850 マーケットゾーン	
		*2860 マーケットゾーン	
		*2870 マーケットゾーン	
		*2880 マーケットゾーン	
		*2890 マーケットゾーン	
		*2900 マーケットゾーン	
		*2910 マーケットゾーン	
		*2920 マーケットゾーン	
		*2930 マーケットゾーン	
		*2940 マーケットゾーン	
		*2950 マーケットゾーン	
		*2960 マーケットゾーン	
		*2970 マーケットゾーン	
		*2980 マーケットゾーン	
		*2990 マーケットゾーン	
		*3000 マーケットゾーン	
		*3010 マーケットゾーン	
		*3020 マーケットゾーン	
		*3030 マーケットゾーン	
		*3040 マーケットゾーン	
		*3050 マーケットゾーン	
		*3060 マーケットゾーン	
		*3070 マーケットゾーン	
		*3080 マーケットゾーン	
		*3090 マーケットゾーン	
		*3100 マーケットゾーン	
		*3110 マーケットゾーン	
		*3120 マーケットゾーン	
		*3130 マーケットゾーン	
		*3140 マーケットゾーン	
		*3150 マーケットゾーン	
		*3160 マーケットゾーン	
		*3170 マーケットゾーン	
		*3180 マーケットゾーン	
		*3190 マーケットゾーン	
		*3200 マーケットゾーン	
		*3210 マーケットゾーン	
		*3220 マーケットゾーン	
		*3230 マーケットゾーン	
		*3240 マーケットゾーン	
		*3250 マーケットゾーン	
		*3260 マーケットゾーン	
		*3270 マーケットゾーン	
		*3280 マーケットゾーン	
		*3290 マーケットゾーン	
		*3300 マーケットゾーン	
		*3310 マーケットゾーン	
		*3320 マーケットゾーン	
		*3330 マーケットゾーン	
		*3340 マーケットゾーン	
		*3350 マーケットゾーン	
		*3360 マーケットゾーン	
		*3370 マーケットゾーン	
		*3380 マーケットゾーン	
		*3390 マーケットゾーン	
		*3400 マーケットゾーン	
		*3410 マーケットゾーン	
		*3420 マーケットゾーン	
		*3430 マーケットゾーン	
		*3440 マーケットゾーン	
		*3450 マーケットゾーン	
		*3460 マーケットゾーン	
		*3470 マーケットゾーン	
		*3480 マーケットゾーン	
		*3490 マーケットゾーン	
		*3500 マーケットゾーン	
		*3510 マーケットゾーン	
		*3520 マーケットゾーン	
		*3530 マーケットゾーン	
		*3540 マーケットゾーン	
		*3550 マーケットゾーン	
		*3560 マーケットゾーン	
		*3570 マーケットゾーン	
		*3580 マーケットゾーン	
		*3590 マーケットゾーン	
		*3600 マーケットゾーン	
		*3610 マーケットゾーン	
		*3620 マーケットゾーン	
		*3630 マーケットゾーン	
		*3640 マーケットゾーン	
		*3650 マーケットゾーン	
		*3660 マーケットゾーン	
		*3670 マーケットゾーン	
		*3680 マーケットゾーン	
		*3690 マーケットゾーン	
		*3700 マーケットゾーン	
		*3710 マーケットゾーン	
		*3720 マーケットゾーン	
		*3730 マーケットゾーン	
		*3740 マーケットゾーン	
		*3750 マーケットゾーン	
		*3760 マーケットゾーン	
		*3770 マーケットゾーン	
		*3780 マーケットゾーン	
		*3790 マーケットゾーン	
		*3800 マーケットゾーン	
		*3810 マーケットゾーン	
		*3820 マーケットゾーン	
		*3830 マーケットゾーン	
		*3840 マーケットゾーン	
		*3850 マーケットゾーン	
		*3860 マーケットゾーン	
		*3870 マーケットゾーン	
		*3880 マーケットゾーン	
		*3890 マーケットゾーン	
		*3900 マーケットゾーン	
		*3910 マーケットゾーン	
		*3920 マーケットゾーン	
		*3930 マーケットゾーン	
		*3940 マーケットゾーン	
		*3950 マーケットゾーン	
		*3960 マーケットゾーン	
		*3970 マーケットゾーン	
		*3980 マーケットゾーン	
		*3990 マーケットゾーン	
		*4000 マーケットゾーン	
		*4010 マーケットゾーン	
		*4020 マーケットゾーン	
		*4030 マーケットゾーン	
		*4040 マーケットゾーン	
		*4050 マーケットゾーン	
		*4060 マーケットゾーン	
		*4070 マーケットゾーン	
		*4080 マーケットゾーン	
		*4090 マーケットゾーン	
		*4100 マーケットゾーン	
		*4110 マーケットゾーン	
		*4120 マーケットゾーン	
		*4130 マーケットゾーン	
		*4140 マーケットゾーン	
		*4150 マーケットゾーン	
		*4160 マーケットゾーン	
		*4170 マーケットゾーン	
		*4180 マーケットゾーン	
		*4190 マーケットゾーン	
		*4200 マーケットゾーン	
		*4210 マーケットゾーン	
		*4220 マーケットゾーン	
		*4230 マーケットゾーン	
		*4240 マーケットゾーン	
		*4250 マーケットゾーン	
		*4260 マーケットゾーン	
		*4270 マーケットゾーン	
		*4280 マーケットゾーン	
		*4290 マーケットゾーン	
		*4300 マーケットゾーン	
		*4310 マーケットゾーン	
		*4320 マーケットゾーン	
		*4330 マーケットゾーン	
		*4340 マーケットゾーン	
		*4350 マーケットゾーン	
		*4360 マーケットゾーン	
		*4370 マーケットゾーン	
		*4380 マーケットゾーン	
		*4390 マーケットゾーン	
		*4400 マーケットゾーン	
		*4410 マーケットゾーン	
		*4420 マーケットゾーン	
		*4430 マーケットゾーン	
		*4440 マーケットゾーン	
		*4450 マーケットゾーン	
		*4460 マーケットゾーン	
		*4470 マーケットゾーン	
		*4480 マーケットゾーン	
		*4490 マーケットゾーン	
		*4500 マーケットゾーン	
		*4510 マーケットゾーン	
		*4520 マーケットゾーン	
		*4530 マーケットゾーン	
		*4540 マーケットゾーン	
		*4550 マーケットゾーン	
		*4560 マーケットゾーン	
		*4570 マーケットゾーン	
		*4580 マーケットゾーン	
		*4590 マーケットゾーン	
		*4600 マーケットゾーン	
		*4610 マーケットゾーン	
		*4620 マーケットゾーン	
		*4630 マーケットゾーン	
		*4640 マーケットゾーン	
		*4650 マーケットゾーン	
		*4660 マーケットゾーン	
		*4670 マーケットゾーン	
		*4680 マーケットゾーン	
		*4690 マーケットゾーン	
		*4700 マーケットゾーン	
		*4710 マーケットゾーン	
		*4720 マーケットゾーン	
		*4730 マーケットゾーン	
		*4740 マーケットゾーン	
		*4750 マーケットゾーン	
		*4760 マーケットゾーン	
		*4770 マーケットゾーン	
		*4780 マーケットゾーン	
		*4790 マーケットゾーン	
		*4800 マーケットゾーン	
		*4810 マーケットゾーン	
		*4820 マーケットゾーン	
		*4830 マーケットゾーン	
		*4840 マーケットゾーン	
		*4850 マーケットゾーン	
		*4860 マーケットゾーン	
		*4870 マーケットゾーン	
		*4880 マーケットゾーン	
		*4890 マーケットゾーン	
		*4900 マーケットゾーン	
		*4910 マーケットゾーン	
		*4920 マーケットゾーン	
		*4930 マーケットゾーン	
		*4940 マーケットゾーン	
		*4950 マーケットゾーン	
		*4960 マーケットゾーン	
		*4970 マーケットゾーン	
		*4980 マーケットゾーン	
		*4990 マーケットゾーン	
		*5000 マーケットゾーン	
		*5010 マーケットゾーン	
		*5020 マーケットゾーン	
		*5030 マーケットゾーン	
		*5040 マーケットゾーン	
		*5050 マーケットゾーン	
		*5060 マーケットゾーン	
		*5070 マーケットゾーン	
		*5080 マーケットゾーン	
		*5090 マーケットゾーン	
		*5100 マーケットゾーン	
		*5110 マーケットゾーン	
		*5120 マーケットゾーン	
		*5130 マーケットゾーン	
		*5140 マーケットゾーン	
		*5150 マーケットゾーン	
		*5160 マーケットゾーン	
		*5170 マーケットゾーン	
		*5180 マーケットゾーン	
		*5190 マーケットゾーン	
		*5200 マーケットゾーン	
		*5210 マーケットゾーン	
		*5220 マーケットゾーン	
		*5230 マーケットゾーン	
		*5240 マーケットゾーン	
		*5250 マーケットゾーン	
		*5260 マーケットゾーン	
		*5270 マーケットゾーン	
		*5280 マーケットゾーン	
		*5290 マーケットゾーン	
		*5300 マーケットゾーン	
		*5310 マーケットゾーン	
		*5320 マーケットゾーン	
		*5330 マーケットゾーン	
		*5340 マーケットゾーン	
		*5350 マーケットゾーン	
		*5360 マーケットゾーン	
		*5370 マーケットゾーン	
		*5380 マーケットゾーン	
		*5390 マーケットゾーン	
		*5400 マーケットゾーン	
		*5410 マーケットゾーン	
		*5420 マーケットゾーン	
		*5430 マーケットゾーン	
		*5440 マーケットゾーン	
		*5450 マーケットゾーン	
		*5460 マーケットゾーン	
		*5470 マーケットゾーン	
		*5480 マーケットゾーン	
		*5490 マーケットゾーン	
		*5500 マーケットゾーン	
		*5510 マーケットゾーン	
		*5520 マーケットゾーン	
		*5530 マーケットゾーン	
		*5540 マーケットゾーン	
		*5550 マーケットゾーン	
		*5560 マーケットゾーン	
		*5570 マーケットゾーン	
		*5580 マーケットゾーン	
		*5590 マーケットゾーン	
		*5600 マーケットゾーン	
		*5610 マーケットゾーン	
		*5620 マーケットゾーン	
		*5630 マーケットゾーン	
		*5640 マーケットゾーン	
		*5650 マーケットゾーン	
		*5660 マーケットゾーン	
		*5670 マーケットゾーン	
		*5680 マーケットゾーン	
		*5690 マーケットゾーン	
		*5700 マーケットゾーン	
		*5710 マーケットゾーン	
		*5720 マーケットゾーン	
		*5730 マーケットゾーン	
		*5740 マーケットゾーン	
		*5750 マーケットゾーン	
		*5760 マーケットゾーン	
		*5770 マーケットゾーン	
		*5780 マーケットゾーン	
		*5790 マーケットゾーン	
		*5800 マーケットゾーン	
		*5810 マーケットゾーン	
		*5820 マーケットゾーン	
		*5830 マーケットゾーン	
		*5840 マーケットゾーン	
		*5850 マーケットゾーン	
		*5860 マーケットゾーン	
		*5870 マーケットゾーン	
		*5880 マーケットゾーン	
		*5890 マーケットゾーン	
		*5900 マーケットゾーン	
		*5910 マーケットゾーン	
		*5920 マーケットゾーン	
		*5930 マーケットゾーン	
		*5940 マーケットゾーン	
		*5950 マーケットゾーン	
		*5960 マーケットゾーン	
		*5970 マーケットゾーン	
		*5980 マーケットゾーン	
		*5990 マーケットゾーン	
		*6000 マーケットゾーン	
		*6010 マーケットゾーン	
		*6020 マーケットゾーン	
		*6030 マーケットゾーン	
		*6040 マーケットゾーン	
		*6050 マーケットゾーン	
		*6060 マーケットゾーン	
		*6070 マーケットゾーン	
		*6080 マーケットゾーン	
		*6090 マーケットゾーン	
		*6100 マーケットゾーン	
		*6110 マーケットゾーン	



# ネット仲間の話題の的、チャットするならここ。

# ADD-NET

## チャットが したければここだよ

ADD-NETって、チャット好きの君なら一度は聞いたことあると思うんだ。ここを運営しているのが西山さん。本職は学習塾の経営だってことまでは知ってたかな？ 塾の先生が、ネットワークを聞くことになったのか、って？ 「最初は、夏休みの間の塾の生徒相手にホストを開いたんですよ」と西山さんは教えてくれた。「だけど、あの当時パソコン通信といっても子供たちにはピンとこなかったようですね。通信なんかより、おもしろいゲームないの？」と言われちゃってね」そりゃそうだ、ぼくたちだってついこないだまでは、ゲームキッズだったもんね。

「せっかくのシステムだから、それじゃあ一般に公開しようか、ということになったのがそもそもの始まりです」「私自身は、アスキーネットにのめりこんでいましたね。ケイローカイというグループがあったの存じですか？ 毎晩チャットの30チャンネルに集まって騒いでたんですけど、そのうちアスキーの回線が混雑するようになって、不便になりました。それで、それじゃあこっちでチャットしようよ、ということでケイローカイのメンバーが中

心になってADD-NETが始まったわけですよ」

## 仲間が支える 日回線

8回線のモデムは平日の昼間だというのにフル回転。

「募集は特にしなかったんですけど、口コミで広まって、現在会員が340名くらいかな？ 1回線100名が目安だから、8回線あれば800人程度はいけるはずなんですけど、うちはチャット専用システムの上に、制限時間も設けていないから、もうそろそろ苦しいですね。夜なんか、全然つながらない。第2のアスキーと呼ばれ始めてますよ」

ユーザーに徹している人は気づかないかもしれないけど、ネットワークの運営には想像もつかないほどの労力が必要なんだ。特に個人ホストとなると、これはもう大変だ。西山さんの場合、どうだったんだろう。

「いい仲間がいっぱいいましたね。1回線から始めて複数回線にしようとしたときにはアスキーネットの知合いで、通信に詳しい人間が、それじゃあ自分がホストプログラムを書いてやる、と参加してくれました。複数回線サポートのためのハードウェアについては、やはりアスキーネットから、ハード技



■ネットワークの真実、誰にも負けない西山秀夫さん

個人運営ながら、会員数360人を誇るADD-NETは、ネット仲間の間では有名。チャットが好きでネットを始めてしまったという、ジュウソウちゃんこと西山秀夫さんのカンパリで、最高に元気なBBSだ。



■西山さんは塾の経営者。西山学園教室は、そのままADD-NETの本拠地



■西山さんの客には、すぐネット仲間が、沼田明人さん、息子さんのごくん





タイムリーなレース情報に無料でアクセス。

# RNネットワーク



●編集部があるのは、九段のどあるマンション。情報発信はそこからできるものの、新聞もネットワークも基本は同。

バイクと車のレース専門紙、レーシングニュース編集部が主催しているBBSがこれ。レース情報専門ということで、レースファンの間で人気が高い。小規模BBSならではの小まわりのサービスで、ネットの楽しさと満喫できる。今どき無料というのも、いい二重丸だ。

## レースと新聞とパソコン通信

他のネットワークサービスとちょっと毛色が違うのがこのRNネットワーク。何が違うって、ここは、レーシングニュースというモータースポーツ専門新聞が運営しているサービスなんだ。昨年12月25日に創刊したばかりのこの新聞が、何故パソコンネットワークに目をつけたのか、レーシングニュース北村編集長に聞いてみた。

「まず第一に、レーシングニュースを紙だけの媒体にしたくなかったんです。モータースポーツは、競技者だけでなく、スポンサーや、自動車会社、政治までもが密接にかまっていた、巨大なシステムだと言えます。その報道を、これまでにない立体的な形でやりたかった、ということでしょうか。第二には、読者にレーシングニュースという媒体に参加してほしいんです。これまでも、投書等の方法はありましたが、もっとリアルタイムに、アクティブにかかわる手段としてパソコン通信は最適だと判断しました」

事実、レーシングニュースには毎月パソコン通信コーナーが掲載されていて、ユーザーの書き込みを紹介している他、本文記事にボードの書き込みを積極的に採用する等、しているそうだ。

その他にも、国内での原稿受渡しに活用されているんだって。「ワープロを使うライターが増えてきましたね、せっかくホスト運営するんだったら、とことん活用してやろうと思って」と編集長は笑う。本当は、海外取材に行く記者にポータブル端末を持たせて、現場で書いた記事を編集部のホストに国際電話回線でほうりこむ、という程度に早くもっていきたいんだって。「何より速報のレーシングニュースですからね。でも予算と記者の教育が間に合わなくて」

サービスの内容は、2輪と4輪のモータースポーツ情報提供ボードと、ユーザーの落書きボード、そして本紙編集部と直結のホットラインボードとなっている。海外取材で集まったおみやげ等が、ときどきネットワークユーザーにプレゼントされるそうだから、それだけでも会員になってみる価値がありそうじゃない?

## 自由な発想でRNはどこへいく?

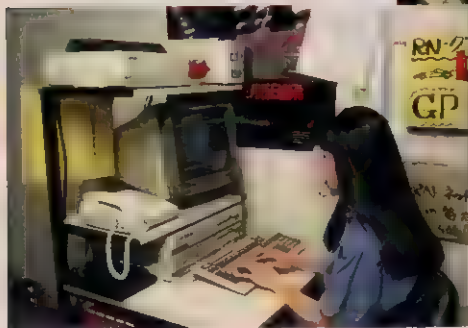
ここの特色は、既存概念にとらわれない発想にもありそう。今年1月に開局以来、サーキットからの実況を2回やっているんだけど、その方法がおもしろい。

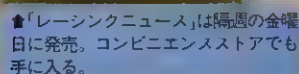
「サーキットの現場に端末機を持ち込むのは、実況の場合、無駄が多いですね。いかにもパソコン通信らしくは見えないけど、効率が非常に悪いです。し、第一、遅い」と編集長は言いさす。RNでは、スタッフの一人がポータブルの自動車電話を肩にかけてサーキットを動きまわり、取材した内容をその場で東京のホストの前に待機している



●ネットのアンソームは、小規模なネットワーク。いま、音響は外アンプでシステムに込めること。

●編集部での仕事風景。どこの編集部も同じだなあ。





## 印刷媒体の リサイクル機能

ただし、こども提供される情報は原則として漢字。ニュースを楽しむためには漢字システムが必要だ。落書きだけのユーザーも大歓迎だって！

ネットワーク名	RNネットワーク
組織名	(株)レーシングニュース
住所	〒102 東京都千代田区九段南3-4-2 ハイツ九段坂403
電話番号	03(239)8411
回線電話番号	03(239)8411
回線数	1本
会員数	—
アクセス時間	月～金のPM5:00～AM10:00
通信条件	1200bps
ゲストID	RN000
費用	無料
入会手続き	ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、 上記住所宛申し込む。



```
=====
RACING NEWS NETWORK
=====
Hello. this is RN-network
Please use shift-JIS kanji
```

1. シスデム  
2. 編集  
3. 2.2  
4. 4  
5. 解

●元会い、ばいの編集部 左から、編集長  
ノ北本篤志さん、中村孝典さん、大串信三  
さん、安西孝子さん、清水スミ子さん  
●メインメニューは、人気の台  
録番組「スーパードット」の目玉  
●「スーパードット」コースのデトロイト遠航  
を見てみよう とにかく情報が多い

[illegible]



日本で唯一のAV情報専門ネット。メンバーにはプロがごろごろ。

# AV-NET



◆これがホスト・システム。右端のハードディスクは、100MBの容量

BBSにもいろいろあるが、AV（オーディオ・ビジュアル）を専門にしたアマチュアネットは、まずここだけだろう。ソフト面での情報交換を中心に活動が続けて、約4ヵ月。新参ネットとは思えない充実ぶりだ。

Welcome AV News Network in Shibuya, Tokyo

ニホンデハシメテAVセンモンネットワーク。

平日（月～金） 01:00 から 16:00  
土曜・休日 01:00 から 10:00

SYSINFOを、お読み下さい。

6月30日に、MSXマガジンの取材が有ります。

END

Just a moment please...

--- MAIN MENU ---

1. E-Mail
2. Article Box
3. User Tool
4. Chat (to operator)
5. Help Message
6. Down Load (アシチュウ)
7. System information
8. Access information
9. Logout

## 自分のBBSが欲しかった!

AV-NETのオーナーは、鵜飼孝さん（21歳）。ネットの世界では、かなり若いオーナーといえるだろう。放送関係の専門学校に通うかわら、ラジオやテレビ番組のADも務めているというバイタリティーの持ち主。そのうえネットの運営もするのだから、これはいくら時間があっても足りないといったところ。

鵜飼さんのネット歴は約2年。初めはアスキーネットに入ったそうだ。

「その頃持っていたFMnew7に、自作のモデムをつなげてアクセスしました。以前無線をやっていたのですが、それとはまた違ったおもしろさにすっかり夢中になってしまって。始めて2ヵ月後には、もう自分のBBSをつくりたいと思っていたんですよ。当時はまだアマチュアBBSが少なかったもので、つくれば目立つんじゃないかという単純な理由で」

AV-NETを始めたのは、今年の4月。1年程前実験を開始し、たまたまPC-9801を買ったことができたのをきっかけにスタートに踏み切ったそう

だ。

「アスキーネットの中のAVのシグによく書き込んでいたので、BBSをつくるなら、AV専門にしようと思っていました。自分で一番興味のある分野だし、どうせやるなら、特長を出さないとね」

BBSをつくろうと思って、なかなか簡単にはいかないものだが、鵜飼さんには強力な味方がいた。杉村光彦さんがその人。7、8年前に無線で知り合ったというこのふたりは、10歳以上の年齢差もなんのその、抜群のチームワークで行動している。もともと、鵜飼さんをアスキーネットに引き込んだのが、杉村さんだという。

「今は、僕と杉村さんの二人がシスオベということでやっています。他にボードの世話をするボードマスターが3人いて、積極的に書き込みをしてくれています」

## 少数精鋭で密度の高い活動を。

ホストプログラムは、旧アスキーネットのPDSにあったものを改良して利用した。プログラムそのものよりも、内容について頭を悩ませたそうだ。



◆テレビ朝日の文字放送番組を製作している井上雄一朗さん。イベント関係のホストマスターも務める予定

◆Moonwolfこと、杉村光彦さん。あらゆるネットワークを縦横無尽に駆使する謎の人物。AV-NETではシスオベへ

Subject-list, [D]irect, [M,Q]uit:5

1. Subject : 1313 ツエ...  
Data : 87/06/15 Time: 17:01:48  
Sending>IKU. 11 Line(s) <4B>
2. Subject : ユンキ...  
Data : 87/06/16 Time: 02:35:26  
Sending>TRY 16 Line(s) <4C>
3. Subject : AES Convention Tokyo  
Data : 87/06/17 Time: 07:22:16  
Sending>YOSHI 10 Line(s) <2E>
4. Subject : Re:AES  
Data : 87/06/18 Time: 03:06:23  
Sending>TRY 13 Line(s) <4E>
5. Subject : ヲツ オツ AES  
Data : 87/06/20 Time: 09:45:46  
Sending>YOSHI 14 Line(s) <D>
6. Subject : S-VHS MOVIE ツナ  
Data : 87/06/23 Time: 01:15:43  
Sending>YOSHI 19 Line(s) <5A>
7. Subject : S-VHS  
Data : 87/06/24 Time: 11:15:22  
Sending>TRY 5 Line(s) <5F>
8. Subject : Re:iku.さんの自己紹介  
Data : 87/06/26 Time: 06:26:01  
Sending>TRY 6 Line(s) <68>
9. Subject : タイ 1141 グラントミーティングノ オラセ  
Data : 87/06/27 Time: 03:29:41  
Sending>IKU. 24 Line(s) <69>
10. Subject : しんいりです。  
Data : 87/06/27 Time: 05:24:54  
Sending>ANKORO 16 Line(s) <6D>
11. Subject : ANKOROさん  
Data : 87/06/29 Time: 07:46:42  
Sending>YOSHI 8 Line(s) <73>

「ガクヤ」には、たくさんのメッセージが書き込まれている。

## 特集

# ネットワーク通信新時代

ネットワーク名	AV-NET
組織名	AV-NET(代表・鶴野行孝)
住所	東京都渋谷区松涛1-17-4
電話番号	03-485-6060(鶴野)03-424-4392(杉村)
回線電話番号	03-489-2596
回線数	1本
会員数	約30名
アクセス時間	AM1:00~PM4:00(不定期にメンテナンスあり)
通信条件	1200bps
ゲストID	ID=GUEST PASSWORD=0000
費用	無料
入会手続き	オンライン・サインアップ方式のみ受け付け。 アクセスして、IDのところにSIGNと打ち込むと、登録画面が出てくる。

「最近AV流行りですが、皆基礎ができていないんですね。もっと根本的なところの研究や情報交換をしたいと思いました。機材の話に終始するのではなく、実際に映像をつくるのに必要なソフト面の細かい情報をフォローしていく、それがこのネットの目標です」

きめの細かさを売り物にしているだけあって、メニュー内容も多岐にわたっている。小説や詩のボードもある。「映像をつくるには、まず文章を理解していないと駄目ですからね。ここで文学の話をしているうちに、イメージがわくこともある。この小説をテーマに何かつくってみよう、とかね」

ネットの中の何人かで、ビデオのパッケージソフトをつくらう、という話も持ち上がっている。

「サウンド・ディレクターやDATの開発技術者、テレビ朝日の文字放送の製作者など、プロがメンバーには多いです。このネットを核に、いろいろなことができたらいいなと思っています。放送業界では、結構話題になって

いるんですよ」

文字放送との連動も計画中だ。ネットの中に「テレビ朝日文字放送」というボードをつくって、ここに書き込まれた内容を、文字放送で全国に流そうというものだ。実現すれば、まさに画期的な出来事。

「始まったばかりだし、臨機応変にやっっていこうと思っています。アマチュアBBSのいいところは、小回りがきくこと。メンバー全員の意見を聞いて、皆が納得できる内容にしたいですね」

AV-NETは今後も、少数精鋭で質の高い活動を行っていくとのこと。興味のある人は、ゲストIDでどんどんアクセスしてみしてほしい。気に入ったら、オンラインで登録すれば、すぐIDがもらえる。登録の際は、必ず正しい住所、氏名を書くこと。時々、業界グッズや試写券のプレゼントがあるからそうだ。AV関係に興味があって、将来その方面の仕事につきたいと思っている人にも、このBBSは興味いっぱいのもになりそう。



●若いパワーに支えられているAV-NET。オーナー自身の興味や関心が、うまく実を結んでいるといえそう。オーナーだけでなく、会員みんなでネットをつくり上げようという心構えがうれしい。アマチュアBBSの楽しさがぎゅっとつまったネットだ。

●オーナーの鶴野行孝さん。若冠21歳ながら、パワフルな活動ぶり  
●オープンリールはじめ、音響機器カスリ 仕事にも趣味にも大活躍



▼内容は随時チェック  
読んでいるとつい笑い

### \*\* Box category \*\*

1. カクヤ \*\*PUBLIC\*\*
2. TVバンクミ
3. VTR・エイソウ キキ(ハート)
4. VTR・エイソウ セイサク
5. VTRソフト
6. ラジオバンクミ
7. オーディオ・オンキョウキキ(ハート)
8. オーディオ テクニク
9. イベント・AV セイサク プランニング
10. オンカク ソフト
11. COMPUTER
12. ケキショウ イカ
13. カック・アマチュアバンド
14. イベント
15. ファンカク・ホエム
16. エンケキ
17. エイソウ・アップンショウ(タイホン・シナリオ)
18. \*ホウソウ キョウカイ
19. \*ホートマスター ルーム
20. System Q&A



▼アーティクル・ボックスにはいろんなメニューが……



▼無経験も長い鶴野さん  
杉村さんとは無縁で知り  
合ったという



# こちら MSX クラブ

## MSXクラブ極秘会員 調査レポート

### 高齢・ヘビーユーザ がクラブの平均値!?

MSXクラブ、クラブと(たった1ページでも)騒いでいたのだが……。今まで、このMSXクラブという所は、いったいどんな人たちの集合体なのかという基本的な点に、いっさいふれていなかったような気がする。

「どんなことをやっているのか?」ということと同じくらい大切なのが「どんな人たちが集まっているのか」であったのを忘れていた。

実に申し訳なかった。スマン、スマン。ついつい、他の魅力的な事実をイ

ンフォメーションするのに気をとられ、そのへんをおろそかにしてしまっていたのであった。

それでは、これを機にMSXクラブ、極秘会員調査レポートの一部を公開することにしよう。(ことわっておくが、これは◎である。いっさい外にもらさぬよう……)。

まずは性別から。

これは圧倒的に男性が多い。アツタリマエというふしもあるにはあるが、これでも他のパソコンユーザーと比べるとかなり女性が多い。ホント、たとえばPC-9800なんかを調査するでしょう。そうすると、この半分も女の人はいないんだから。まあ、ホーム・コンピュータとしてのMSX、面目躍如というところだね。

次は年齢を見てみようか。オヤ? アレ? ムム……。なんと、ちょっと、かなり高いではないか。

Mマガの読者は中学生が中心なのだが、クラブ会員の平均は

30歳前後という結果だ。

使用目的を見てみると、1位はもちろんゲームだけれど、ワープロや通信、データベースのしめる割り合いもかなり高くなっている。

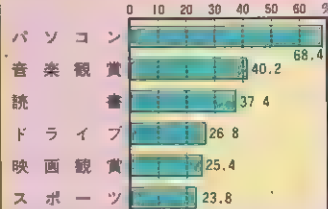
つまり、MSXクラブの会員の平均的な姿は、比較的、年齢の高い人で、MSXを単なるゲームマシンとしてでなく、実用的なパーソナル・コンピュータとして使っているユーザーということになるだろうか。

### MSXの話をするのに 年の差なんて関係ない

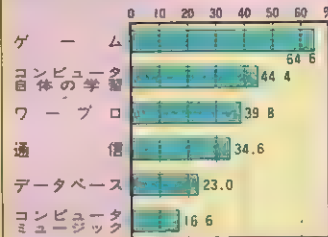
MSXの将来を考えると、このデータは実に実に、ヨロコバシイと思うのだが、いかがだろうか。だってそうでしょ。お父さんやお母さんに理解を深めてもらわないと、MSX、イヤ、パーソナルコンピュータの未来はないのだ。そういった意味からもMSXクラブの役割りは大きいわけだ。

しかし、クラブとしては若い人たちにも、どんどん入会してもらいたい。そしてクラブもネットもますますにぎやかになってほしい、と願っているのだよ。「大人ばかりの中に入っても話が合わないんじゃないか」って考え

### 趣味



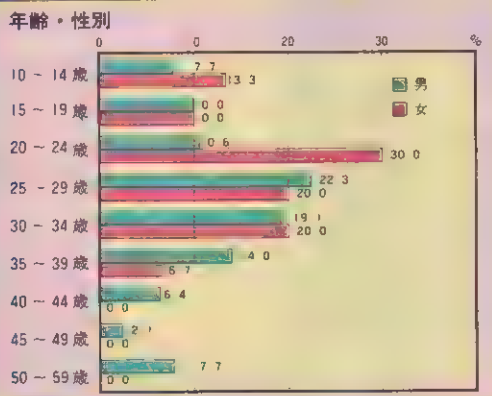
### MSXの使用目的



ている人もいるかもしれない。

でも大丈夫。趣味のところを見てみよう。もちろん1番目は他を大きくリードしてパソコンさ。パソコンの話をするのに年の差や性別なんて関係ないはず。誰でもすぐに良きパソコン仲間になれることウケアイ。しかもMSXユーザーなのだもの……。

お父さんお兄さんも、お母さんお姉さんも、そして僕だって私だって、入会してみようじゃないか。



### テレビにパワステさんが がでした

Mタウンの住人なら誰でも知っている『良妻賢母講座』のパワステさんが、朝のTV番組で紹介された。

番組のテーマは、もちろんパソコン通信。数年前ならパソコン通信はマニ

アのもので、ほとんどの人が「ナニ、ソレ?」って具合だったけど。イヤ、パソコン通信もメジャーになったものだ。

それも、これも、今までパソコンを使っていた人たちは違う人(主婦、お母さんなんて、そうですね)がどんどん参加してくれたからじゃないだろうか。パワステさんもその1人。2人の子供を持つ、リッチなお母さんなのだ。

TVでも話していたけれど、パソコン通信の魅力って、普通の生活では絶対知り合えない人と友達になれるということなんだよね。

年齢や性別をこえ、ピュアな部分で話ができるから、その分、仲良くなるスピードも速くなるわけだ。

こんなコミュニケーション・ツールが今までにあっただろうか。

年齢も性別もそして職業すらバラバラのネット仲間が、パワステさんの家へ集まってくるようすをTVで見ていて、近未来の新しい人間付き合いの1つのスタイルを見たような気がした……なんてちょっと大げさかな。

パソコン通信で本当にステキだ!!

### MSXクラブ入会方法

MSXをお持ちの方なら、誰でも入会できるというクラブ。

右の入会申し込み用紙に必要事項をご記入の上、〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(物) アスキー内 MSXクラブ事務局 Tel 03 486-4531

### MSX PRESS が増ページ

MSXクラブの会報、MSX PRESS が8月号から8ページ増の24ページになった。内容もちよとした工作で手待ちのマシンがバージョン・アップという「工作教室」や、誰にでもわかる「パズル講座」等々。面白いよー。



PROGRAM／飯沼健  
ILLUSTRATION／桜沢エリカ

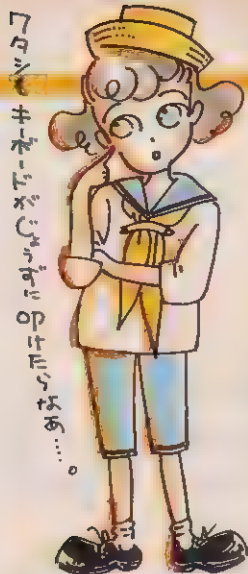
# タイピングは リズムカルに1・2・3

初心者の友、  
タイピングマシン

ついに出了！ 以前から要望の強かったタイピング練習マシンか、ようやくこの「ウーくんソフト」に登場しました。初心者の方はこれで練習して、フライトタイプをマスターしましょう。BAS  
ICでよく使われるコマンドも、練習問題の中に入れました。これさえあれば、華麗なタイピング技術があなたのもの。友たちをびっくりさせるには、陰の努力が必要ですよ！







# TYPING

RUNさせると、順番に画面が出てきます。練習の種類は、「ランダムアルファベット1」「ランダムアルファベット2」「BASICめいれい1」「BASICめいれい2」の4つです。F1キーを押すと、順番に4つのタイトルが出てきますので、好きなものを選んでリターンキーを押してください。練習を始める前に必ずCAPSキーを押してください。「ランダムアルファベット1」は、アルファベットが1文字ずつ出てきますので、同じものをすぐタイプします。画面に出ているキーボードの絵の、その部分が赤くなりますので、目安にしてください。「ランダムアルファベット2」も形式は同じですが、赤いマークが出ません。

「BASICめいれい1」は、BASICでよく使われるコマンドが出てきますので、同じものをタイプしてください。正確にタイプされた部分は赤くなります。打ち損ねた文字は白のままです。タイプするべきキーが赤くなりますので、それを見ながらやるといいでしょう。「BASICめいれい2」は、形式は同じですが、キーの部分が赤くなりません。

どの練習問題も、適当に何かやったあとでF1キーを押すと、そこまでの得点が出ます。いかに正確にタイプできたかを基準にして採点しています。メニュー画面に戻りたいときは、もう一度F1キーを押してください。プログラム自体を終了したいときは、F1キーを何度か押して「おしまい」を出し、リターンキーを押します。

```

100 DIM ST$(30), XK%(127), YK%(127)
110 X=TIME/200:FOR N=0 TO X:A=RND(1):NEXT
120 N=0:CC=15:CB=4:CF=12:COLOR CC,4,CB:KEY 1," "
130 READ ST$(N):IF ST$(N)<>"END" THEN N=N+1:GOTO 130
140 FOR N=0 TO 4:READ WD$(N):NEXT
150 SCREEN 2,2
160 LINE(180,10)-(255,100),15,BF:LINE(180,0)-(180,191),4
:LINE(180,0)-(180,191),4
170 READ X1,Y1
180 READ X,Y:IF X+Y=0 THEN IF X*Y=0 THEN 170 ELSE 200
190 LINE(X1+192,Y1+30)-(X+192,Y+30),4:X1=X:Y1=Y:GOTO 180
200 PAINT(220,20),4:LINE(10,10)-(199,80),12,B:LINE(191,5
3)-(199,59),12,B
210 LINE(199,55)-(199,59),15:PAINT(11,11),12:LINE(10,80)
-(199,85),14,BF
220 LINE(180,75)-(255,110),10,BF
230 FF$=CHR$(&HFF):NL$=CHR$(0):FC$=CHR$(&HFC)
240 SPRITE$(0)=FF$+STRING$(12,CHR$(128))+FF$+NL$+NL$+FC$
+STRING$(12,CHR$(4))+FC$+NL$+NL$
250 OPEN"grp:" FOR OUTPUT AS #1
260 PRG1=-1:GOSUB 770
270 READ X,Y:IF X=0 THEN 330
280 READ A$:L=LEN(A$)
290 FOR N=1 TO L:PRESET (X,Y),4:A1$=MID$(A$,N,1):PRINT #
1,A1$
300 XK%(ASC(A1$))=X:YK%(ASC(A1$))=Y
310 LINE(X-4,Y-4)-(X+9,Y+9),CC,B:X=X+16:NEXT N
320 GOTO 270
330 ON KEY GOSUB 770:KEY(1) ON
340 '
350 ON PRG+1 GOTO 370,380,450,460,560
360 '
370 EF=1:GOTO 390
380 EF=0
390 A$=CHR$(RND(1)*26+&H41)
400 LINE(100,40)-(108,47),CF,BF:PRESET(100,40),CF:PRINT
#1,A$;
410 IF EF=1 THEN GOSUB 570
420 GOSUB 580:IF CHG=1 THEN CHG=0:GOTO 350
430 HIT=HIT+1:IF A$=X$ THEN BEEP:OK=OK+1:GOTO 350 ELSE 4
20
440 '
450 EF=1:GOTO 470
460 EF=0
470 Q=RND(1)*28:LINE(80,40)-(140,47),CF,BF
480 COLOR CC:PRESET(80,40),CF:PRINT #1,ST$(Q)
490 FOR N=1 TO LEN(ST$(Q)):A$=MID$(ST$(Q),N,1)
500 IF EF=1 THEN GOSUB 570

```

# EXERCISE

```

510 GOSUB 580:IF CHG=1 THEN N=LEN(ST$(Q))+1:CHG=0:GOTO
540
520 HIT=HIT+1:IF X$<>A$ THEN 510
530 OK=OK+1:PRESET(72+N*8,40),CF:COLOR 9:PRINT #1,A$;
540 NEXT N
550 GOTO 350
560 END
570 PUT SPRITE 0,(XK%(ASC(A$))-4,YK%(ASC(A$))-5),9,0:RET
URN
580 X$=INKEY$:IF X$="" AND CHG=0 THEN 580 ELSE RETURN
590 '
600 DATA RUN,LIST,GOTO,PRINT,GOSUB,RETURN,COLOR,OPEN,CLO
SE
610 DATA CONT,LOAD,SAVE,CLOAD,CSAVE,FOR,NEXT,IF,THEN,ELS
E
620 DATA INPUT,INKEY,KEY,ON,LINE,PAINT,CIRCLE,PSET,PRESE
T
630 DATA END
640 DATA "ランダム 7ルファベ'ット 1","ランダム 7ルファベ'ット 2"
650 DATA "BASIC むゆい 1","BASIC むゆい 2","おしまい"
660 DATA 15,2,19,7,20,10,26,10,31,2,34,19,32,24,23,27,14
,24
670 DATA 13,20,14,16,13,9,15,2,0,0,16,17,17,14,18,14,20,
17,0,0
680 DATA 23,17,24,15,27,14,29,18,0,0,17,25,16,22,17,20,2
1,19
690 DATA 25,21,27,24,26,26,0,0,19,22,19,24,0,0,23,22,24,
25,0,0
700 DATA 15,24,14,25,-2,23,1,27,14,32,12,45,31,45,30,39,
36,45
710 DATA 39,45,36,35,28,26,1,-1
720 DATA 16,120,"1234567890-^&"
730 DATA 24,140,"QWERTYUIOP@[ "
740 DATA 32,160,"ASDFGHJKL;:] "
750 DATA 40,180,"ZXCVBNM,./"
760 DATA 0,0
770 KEY(1) OFF:PUTSPRITE 0,(0,192),0:PRG=(PRG+1)MOD 5:C1
=9:GOSUB 830
780 IF HIT>0 THEN LINE(55,70)-(120,70),9:PSET(60,60),CF:
PRINT #1,INT(OK/HIT*100);"%
790 LINE(16,12)-(199,19),CF,BF:PRESET(16,12),12:PRINT #1
,WD$(PRG);
800 L$=INPUT$(1):IF L$<>CHR$(13) THEN 770
810 LINE(55,60)-(120,70),CF,BF:LINE(20,40)-(199,47),CF,B
F
820 CHG=1:HIT=0:OK=0:KEY(1) ON:C1=12:GOSUB 830:RETURN
830 LINE(30,95)-(50,107),C1,BF:PRESET(34,98),C1:PRINT #1
,"F1":RETURN

```

Cherry!



「チェリーにおまかせ!」

青林堂刊 850円

## PRESENT

ウーくんの生みの親で、いつもこのコーナーの絵でおなじみの桜沢エリカちゃんのマンガの単行本が出ました。この本「チェリーにおまかせ!」は、ちょっぴりオトナ向けなんだけど、中にトートウにウーくんも登場してます。

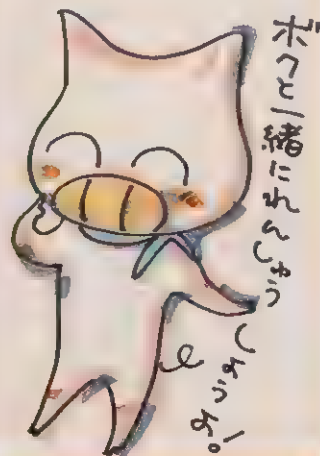
さて、この本を抽選で5名様にプレゼントします。なんとサイン入りです。応募はハガキに、住所、氏名、年齢、職業を明記して、「ウーくんのソフト屋さん」の宛先に「桜沢エリカちゃんの本希望」と書いて送ってください。〆切りは8月31日(当日消印有効)。

## ウーくんからのお願い

「ウーくんのソフト屋さん」ではアイデア募集中。こんなソフトつくって/というご要望をお待ちしています。ユニークなものをとり上げて、プログラム化して掲載します。どんな内容でも構いません。どんどん送ってください。宛先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー  
MSXマガジン「ウーくんのソフト屋さん」係

採用分には、Mマガオリジナルグッズをさしあげます。ふるってご応募ください。





おもしろい

# クラシックもカラオケも、音楽ならおまかせ。

愛知県・福岡豊彦さんの巻

熟年パワーで、MSXに取り組んでいらつしやる福岡豊彦さん。長い音楽歴の後、MSXとめぐり会っただけあって、作品は素人離れしています。音楽だけでなく、BASICもマスターして、まさにMSXに熱中の方です。



●奥さんと一緒

## 3台のマシンをフル活用

福岡豊彦さん(63歳)は、愛知県春日井市にお住まいです。名古屋の区長を退職されたのが8年前。それ以来、いろいろな団体や会社のお仕事をなさっています。退職したとはいえ、週のうち4日はでかける用事があるという忙しさで

す。福岡さんの趣味はなんといっても音楽。ピアノやギターなど自分で楽器演奏をするほか、コーラスグループの指揮や指導もしていたそうです。音楽歴は50年近いといえますから、素人離れしているものなづけます。

「MSXに興味を持ったのも

音楽がきっかけなんです」と福岡さん。「自分で音をつくってみたいと思いついて、5年程前にローランドのアナログ・シンセサイザを買ったんです。しばらくそれを使っていたんですが、操作が面倒なので困っていたんです。そんなとき、娘婿がMSXのことを教えてくれました」

福岡さんの義理の息子さん、永田公俊さんは、仕事で大型機を使っているというコンピュータのベテラン。家のパソコンを買い換えようとマシンを調べていて、MSXの性能に目をつけた

。「これからの音づくりは、コンピュータが欠かせない、という彼の説に納得して、推薦されたヤマハのCX5Fを買いました。3年前のことです。アナログ・シンセサイザはさっさと片づけてしまいましたよ。とても高価なものだったんですがね」

マニュアルを見ながら、少しずつ操作を覚えていきました。

「なにしろコンピュータなど、触ったのは初めて。誰かに教えてもらったほうが早いな、と思って、永田くんと自分の息子のふたりにもMSXを買わせ

てしまいました。わからないところはどんどん聞きましたよ」

福岡さんは、フルブライトの留学生としてアメリカに行ったこともあって、英文タイプはお手のもの。キーボード操作にもとまどうことはなかったようです。

「ひととおり理解して音づくりにとりかかったんですが、1台ではどうしても、良い音が出ないんです。そうこうしているうちに、MSX2も出てきたので、さっそくCX7/128を買いました。息子ふたりにもMSX2を買わせて、以前使っていたMSXは私が取り上げてしまいました。今はCX71台とCX5F2台を使っています。これでようやく、好きな音がつくれるようになりました」

ひとりで3台のマシンを独占とは、なかなか熱が入っていますね

## ひとりでオーケストラ演奏

福岡さんのお好きな音楽はクラシック。MSXを使っての音づくりも、クラシックの曲を演奏させることから始まりました。

■キータイフの手つきも鮮やか。時間があると、こゝに座ってしまいます





●FM放送を録音したオープンリールのコレクション。二度と聴けないものも多い

「コンピュータだと、ピアノの音とい  
うのかなかなか出せないんですね。工  
夫に工夫を重ねて、どうやら出るよう  
になったときには、本当にうれしけれ  
たですよ」

ピアノの弦は高音部と低音部にわかれています。福岡さんは、MSXにもこの方式を取り入れました。よりナチュラルな音にしたい、と考えた結果です。

「マシンを3台使うと、24パート用意  
できます。でも、24パートすべての音を  
同時に演奏させると、多少遅くなって  
しまうんですよ。昔のSPレコードの  
ような感じですわ。音程は正しいん  
ですが、スピードが狂ってしまうシー  
ケンサを使えば直るというので、メー  
カーに注文しているところです」

音色、スピードと、問題点はいろいろあるようですが

「それ以外は、便利なことばかりですよ。シミュレーションも修正も簡単にできますし、楽器や調も自由に変わられる。リピートなんかもワンタッチでできますから、本当に便利です。音はカセットデッキで、十分記録しておけます。」

フームスの「ハイドンの主題」に基づく変奏曲。を聴かせていただきました。MSXでつくったとは、信じられないくらい、きれいな音です。まるでオーケストラを聴いているよう

**●** 点、い、う、え、おのつ  
きん、ふ、み、め、や  
すか、せ、ー、た、こ、うが  
口、口

「スコア（楽譜）どおりでなくて、編曲をしたいですね。いかに自分の音にするか課題です。「モーツァルト40番」が好きなので、いつかはこれを編曲してみようと思っています。自分ひとりで、責任を持って音をつくるというのは楽しいですよ。指揮者のような気分ですね。いやもっといい気分かな」

全部自分でつくれる楽しみ、これは  
プログラミングにも通じますね

カラオケだって  
MSXでOK

クラシック好きの福岡さんですが、作品のレパートリーはまだまだあります。それはカラオケ。ちょっと意外ですね

「カラオケは好きなんですが、キーやテンポが自分に合わないという経験を何度もしました。だから、自分でカラオケ用のテープをつくってしまったんです。これは具合がいいですね。今で

は、友人からもたくさん頼まれます」  
譜面を見れば、たいていのものはつ  
くってしまうという福岡さん。もとの  
レコードは聴いてなくても、ちゃんと  
できてしまうそうです

「カフオケ用の楽譜は、メロディラインしか載っていないものが多いんですだから、伴奏は自分でつくるんですよ。個人で歌って楽しむためのものだから、編曲してもかまわないし。好きなようにやっています」。

自分に合ったテープがあったら、これはうれしい。友人の間でひっぱりだこというのも、もっともですね。「城ヶ島の雨」「恋人よ」「マドンナたちのラバイ」「群青」などなど、テープの数もかなりのものです。

「カラオケをやる前は、歌謡曲やニューミュージックなど、あまり知りませんでした。最近ではわかるようになりました。もっぱら自分でつくったテープばかりで、」

福岡さんの腕前を聞いて、ミュージカル音楽をつくってくれないか、という依頼もきたそうです

「これで儲かるわけではありませんが、とにかく楽しいので、やってみようと思います。」

ほんとうに素敵なことばかりですね

## MSXとめぐり会えて幸せ

音楽だけではなく、プログラムもつくってしまうのが福岡さんのすごいと

ころ。自分のこづかいや光熱費の管理は、自作プログラムで行っているそうです

「知り合いの貿易会社の経理管理プログラムや株式売買のプログラムもつきました。これらはPC 9801を使いましたが」

たった3年で、これだけ完璧にコンピュータを使いこなしているとは、立派です

「まだまだやりたいことはありますね。音楽関係でも、MSX AUDIOが出るらしいし、期待しています。ヤマハのソフトももう少し使いやすくなるといいですね。スコアをプリントアウトするときに、4つのパートがまとめて出てほしいし、小節の長さも自動的にそろえてほしい。小節ごとのデリート機能もほしいな」

いろいろな注文はありますが  
「とにかくMSXにめぐり会えて、幸  
せだと思っています。」

その調子で、これからもずっと頑張  
ってくださいね





AKEMI'S AV

# PARADISE

## 与えられたテーマ からの発想法

つまんな～い！ 夏休みなんて、あっどゆ～間に終わってしまう。な～んて思ってる人、一杯いるよネ。なぜか夏って駆け足で過ぎていくようで、夏の終わりって、なんだかとてもせつないの。夏がゆっくりとフェードアウトしていくよ～。そして、秋がフェードイン！ な～んてね。季節はめぐって、夏から秋へ。秋の気配を感じつつ、今月も「AVパラダイス」始まりま～す。

PHOTO 郷景雄  
COPY 立花あけみ

夏をあきらめきれないまま、挑戦者は街に出る。街にも夏のなごりかあるみたい。



〈Aタイプ〉は、ごく当たり  
前。オーソドックスな切り口  
です。平凡といえば平凡だけ  
ど、その中に自分の個性をキ  
ラリと光らせてね／



## 今月からメニューが 変わりますよ

はい、今月のメニューです。先月号  
でお知らせしたとおり、今月から「A  
Vパラダイス」は衣更え。ちょっと趣  
向を変えてお届けします。先月号まで  
は8回にわたり、製作過程にそって撮  
影から編集、画像加工の基礎編・応用  
編、そして作品のまとめ方などを紹介  
しました。

今月からは、より一層グレードアッ  
プとゆ〜ことで、な、な、なんと、コ  
ンワール形式で迫ってみたいと思いま  
す。コンワール形式ってなにかって？  
ほらっ、よくあるじゃない。ビデオ雑  
誌とかで課題が与えられて、それに対  
して作品を応募するってヤツ。あれで  
すよ、あれ。

要するに、ひとつのテーマが与えら  
れて、それをいかに料理して作品にま

とめるかとゆ〜ことなのだけど、「A V  
パラダイス」でもあるテーマを設定し  
て、それに挑戦してみようじゃないの、  
とゆ〜ことになった次第であります。

とゆ〜わけで、今月はその第1回目。  
与えられたテーマから、いかにお話を  
でっち上げるか。テーマの切り口を中  
心に「プランニング」やら始めたいと  
思いま〜す。

## お〜い、「テーマ」は どこだ〜い？

まずは「テーマ」のお話から。たい  
ていの場合、「テーマ」なんてものはあ  
らかじめ設定されてて、強制的に押し  
つけられるものなのだけど、「A Vパラ  
ダイス」では、挑戦者が自ら考えなけ  
ればならないのだ。

ど〜せ自分で「テーマ」を決められ  
るのなら、できるだけ簡単なものにし  
よう／ と思うのが人情だよね。それ

に第1回目だし（初めから難しくしち  
やうと、後が大変だよ）。などと自分の  
勝手な都合も考慮に入れて、次の3つ  
をポイントにテーマを設定しました。

①抽象的な題材であること（具体的  
すぎると、切り口を変えにくい）②でき  
るだけ身近なものであること③大がかり  
なロケーションをしなくてすむこと。

以上の3点に基づいて、あ〜でもない、  
こ〜でもないと考えたあげく、エイッ／  
とばかりにひねり出したテーマは「街」。  
安易といえば安易なテーマ  
だけど、身近な題材だし、切り口次第  
でおもしろくなりそう、な〜んて思っ  
たりして。めでたくテーマは「街」に  
決定／ テーマが決まったら、さて、  
いよいよプランニング開始ですよ〜。

## テーマを具体化 していくには

ところがどっこい。ひと口に「街」

といっても、あまりに抽象的だし、街  
という言葉から思い浮かべるイメージ  
もさまざま。わー、どうしよう。漠然  
としすぎて、これではプランニング  
どころじゃないのだ。困った、困った。  
さて、こ〜ゆ〜場合は一体ど〜すれば  
いいのだから……。

ここで、はたと挑戦者は考えた。ま  
ずは「街」とゆ〜イメージを限定して  
しまう。つまり、テーマとなる「街」

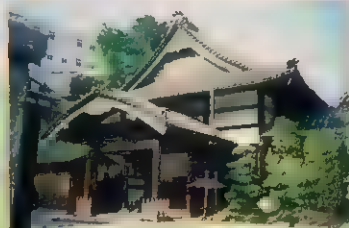
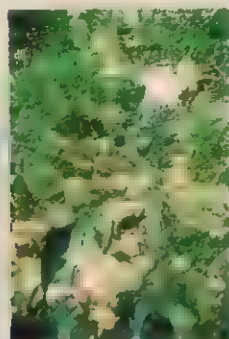
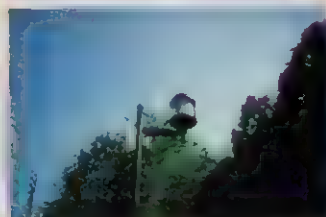
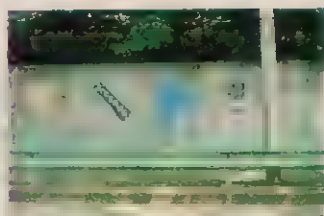




ただ通り過ぎるだけの街でも、探検してみると、発見することって一杯ある！



街全体の紹介は〈Aタイプ〉でやってしまったから、今度は街の部分を取り取ろう／モチーフは「建物」。アート感覚で迫るのだ。



を、具体的な場所に置き換える。そーすれば、自分にとっての「街」とゆーテーマが、とても具体的に見えてくるし、イメージもつかみやすい

そーか、そーかと自分で納得したりしたもの、じゃあ「街」は具体的にどこにしようかしらん。うーむ、悩みは尽きないのだ。机の前で頭をかかえててもしよーがないから、本屋さんで雑誌をバラバラ見たり、友だちに声をかけてみたりして、挑戦者は情報収集に乗り出したのであった。



地元の六本木でもイイのだけど、ちょっと「街」としてはイメージが固定化されてて、特殊すぎるし（観光名所になってしまっている）、それに切り口もかなり限られてしまうのでNG。渋谷あたりもメジャーすぎて、ちょっとネ。な〜んて考えているうちに「ルルル……」と電話のベルの音。「はい、立花です」と出てみると、なんと担当のK氏ではありませんか。おぼれる者はわらをもつかむとゆーけど、思わず彼に相談してしまった。K氏いわく「六本木からも近いし、広尾あたりがいいんじゃないですか」

常日頃から調子のいい私は、ここぞとばかりに「広尾？ あつ、それいーですネ。それでいしましょ」なーんていっちゃったりして。そーゆーわけで「街」の舞台は広尾に決定。よかったよかった（わー、いい加減）。

## 「切り口」を探そう

はい、舞台となる場所が決まったところで、いよいよ本格的なプランニングに突入しま〜す。今度は広尾とゆー「街」をいかに表現するか。どーゆー角度から広尾とゆー街を切り取るか。

「切り口」を見つけなければなりません。

一難去って、また一難。「切り口」を探すのはけっこう大変／ はっきりいってプランニングは「切り口」で決まるのだよ、ふっふっふ……。これがシャープじゃないと、作品自体もつまらなくなってしまうよ。いかにひとつの与えられたテーマをスパッと切るか、これが一番難しい。

コンセプトがちゃんとして、何を表現するかきちんとしてる場合には、コンセプトに基づいて切り口を決めればいいのだけど、今回のように、あらかじめ決められた抽象的なテーマからプランニングする場合は、逆に切り口によってコンセプトが決まってしまう。切り口ーあなたの視点or物の見方だから、切り口を何にするかしっかり考えてね。これをおろそかにすると、クリエイティブな作品は決して生まれませんぞ。

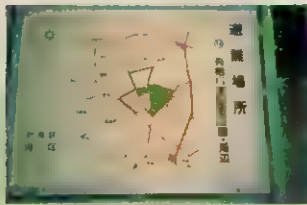
# 「街」をテーマにした切り口-2- <B TYPE>

(M) 30「1」&「2」プロジェクトの  
具体的なプロジェクトサウンド  
オブ  
ブライアン・イー・風に環境音楽

FRAGMENT



<Bタイプ>は、ビデオクリップのノリでいきたい。映像と音楽がぴったり合えば、アートしちゃうかも!?



よくよく見ると、街にはおもしろい建物がいっぱい。その一部を切り取れば、ほら、このとおり。



## いざ、ロケハンに出発

では「切り口」をいかに見つけるか、とりあえず、自分が舞台に選んだ街に関する知識がないと、「切り口」だって探しようがない。とゆーわけで、取材とロケハン兼ねて、挑戦者はいざ広島へと出発。

ロケハンの当日はみごとな快晴。午前中に用を済ませて、昼食後カメラを片手にえちら、おっちら広島を目指して出掛けたいものの、暑いなんの。夏はまだフェードアウトしてないよー。六本木からトコトコ歩いていったら、汗だくになってしまった。フーフー。

とかなんとか文句をいってるうちに広島に到着。道に立っている広島周辺の地図をたよりに、街を一周してみることにしました。そして、おもしろそーなものがあれば、メモがわりにシャ-

ッターを押す。ちゃーんとフィルムに収めておけば、プランニングだけではなく、あとあとロケのときにも役に立つよー。みんなも、必ず取材やロケハンの際には、カメラを持っていこうネ。

## 街を探検しよう

街をロケハンしてみたんだけど、広島ってけっこうおもしろい! 私の印象では、広島といえば有栖川記念公園と、都立中央図書館って感じだったけど(早い話が自分の知ってることだけ)、ところがどっこい、ひとつの街にもいろいろな顔があるのだ。

たとえば、地下鉄日比谷線の広島駅前には、かの有名なスーパーマーケット「明治屋」があったり、おしゃれな店やレストランの入っているビルがあったりして、なかなかおしゃれ。外人さんなんかもお買い物にきたりして、

カッコイイのよね。

そーかと思えば、「明治屋」の横に入口のある「広島商店街」は、昔ながらの下町っぽい商店街だったりして。教会もあればお寺だってあるし、日本赤十字の大きな病院があるかと思えば大使館もあるし、大学だってあるのだ。もちろんフツーの住宅街って雰囲気のものもあるし、マンションどころか億ションまであるのよねー。これに、有栖川公園と図書館があるわけだから、ひとつの街にしては、ずいぶん欲張りだよな。

見方を変えて、建物だけを見て歩い

てもけっこう楽しめるのだ。まあ、これは広島に限らないけど、普段は見落としていても、気をつけてみると発見することって一杯あるよ。そーゆー意味では「テーマ」だって「切り口」だって、身近な所にいくらでも転がっているのかもしれないね。逆に「日常」に埋もれてて、見過ごしていることって、あまりにも多いのかもしれない。どんなに見慣れたものの中にも、自分の視点さえ変えれば、新たな発見って絶対ある! そんなことをつらつらと考えながら、「広島」の街を探検したよ。

今は亡き寺山修司の著書に、「書を捨てよ、街に出よう」ってゆーのがあるけど、うん、それはいえるのだ。いーかげんに決めたテーマだけど、街に出ると、机の前では得られない新しい刺激があるよ。試しにみんなも自分の住んでる街を、散歩がてら探検してみてね。絶対おもしろいよ。ホント。





広尾ってなんとなく不思議。街はいろいろな顔を持っているよ。



(Cタイプ) は、なんとドラマ仕立て。  
広尾に住んでいるある女の子の一日を追  
っかけながら、ドラマが展開していくよ。  
どんなドラマが生まれるのかな?



## お〜い、切り口は どこだ〜い

はい、これにて広尾の取材兼ロケハンは終了。途中で休憩も入れて約3時間。さすがに挑戦者はもううたくた。帰りは歩いていく気にはなれず、迷わずタクシーで帰りました(年のせいか最近体力がないのだ。なさけない…)。

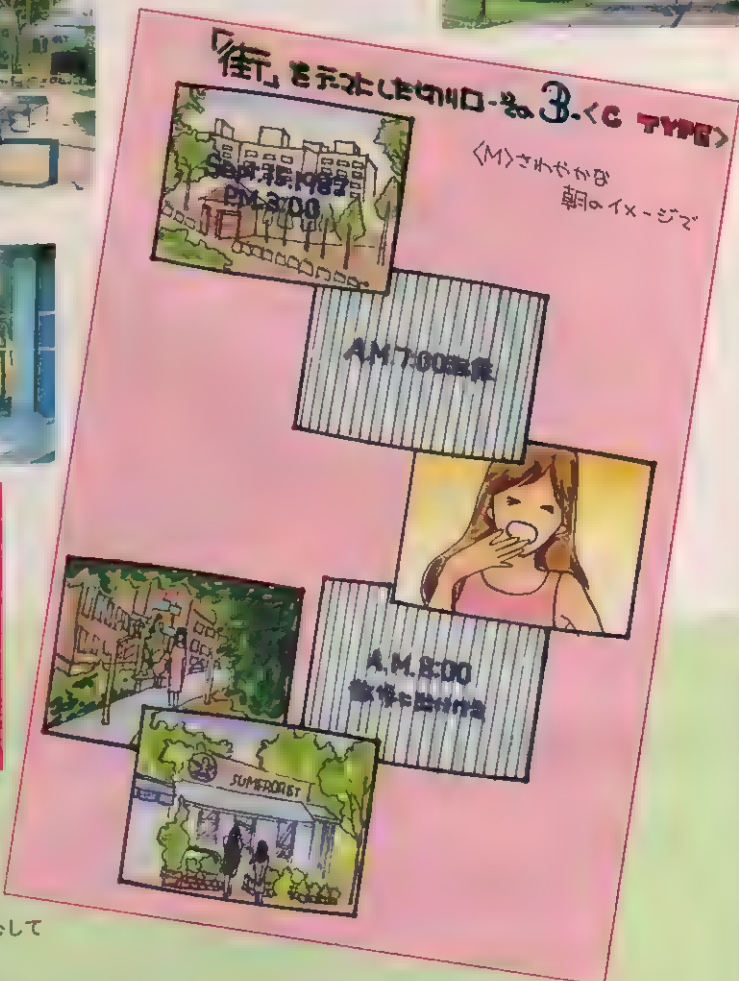
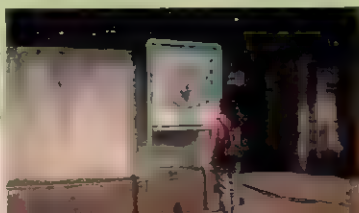
わー疲れた、疲れた。といいつつも、これでひとまず自分の選んだ「街」の情報はキャッチ。なんとなくイメージもつかめたし、とりあえずはひと安心。フィルムが上がってきたら、次のステップに入れるぞ。

とかいってるうちに、もうフィルムが上がってきてしまった。今回は実験的に、オートフォーカスのカメラにリバーサルフィルムを使ってみたので、上がりに一抹の不安を隠しきれなかったのだけど、結果はほぼOK。いやー、

人間なんでも挑戦してみるものだね。逆光で撮ったものはつぶれてダメだったけど、あとはキレイに撮れて、われながら感心してしまった(えっ、当たり前か)。

では、上がりを見ながら「切り口」を探すとゆー、重要な作業に入りまーす。テーマを探して、それに基づいた素材を探して、切り口を探して……。なんだか、いつも「何か」を探してばかりいるようで、だんだん探し疲れてきたけど、ここが勝負どころなのだ。

手がかりは、取材兼ロケハンで上がってきた何本かのフィルムだけ。あとは実際に自分の眼で確かめてきた風景と、頭の中におさめてきた街のイメージかな。その中から切り口を見つける



のは難しい。しかも、今回からの「AVパラダイス」の企画によると、プランニングの段階では、ひとつのテーマから3つの切り口を、読者のみなさんに紹介しなければならぬ! とゆー非情な指令が下されているのだ。

ひとつでも大変なのに、3つだよ、3つ。そんなの至難の技だよー、わーん! 思わず担当のK氏をうらんでしまう。CFのプレゼンは、最低5案以上出すっていうけど、私の商売じゃあせいぜい2案がせいぜい。そーゆー意味では「AVパラダイス」も、かなりシビアにやってるよね。

まあ、私もいくらプロとはいえ(一

応プロだから、それなりにプライドもあるんだ) みんなと一緒に勉強しながらこのページを作っているつもりだし、実際、私自身ずいぶん刺激になってるから感謝してるのだけど、やっぱり楽じゃない(今だにメ切りだけは守れなかったりして。あはは)。

## 3つの切り口を ご紹介します

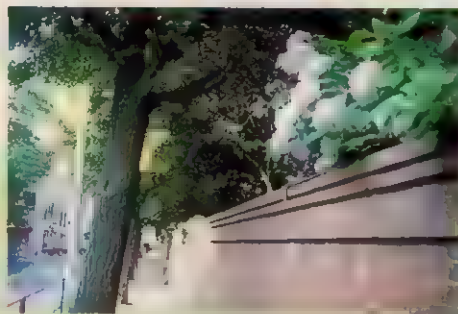
なんだか愚痴っぽくなってきたので、話を本題にもどしまーす。前にも話したけど、こーゆーことは絶対といっいていいくらい、机の前でうんうん唸っていてもアイデアはわいてこない。かと



広尾をドラマの舞台にしたら、どんなストーリーが作れるかしらん。そんなことをつらつらと考えているうちに、めでたく(Cタイプ)が誕生したのだ。



広尾には、女の子が喜びそうなお店が一杯。外人が住んでたりするから、雰囲気もちょっと外国っぽかったりして。おしゃれなドラマになりそう。



いって、4人いようが5人いようが、うだうだ集まってあ〜でもない、こ〜でもないといってもダメ。結局、これだノと決めるのは自分なのだから。私の場合は、ひとりでも何か別のことをしながらポンやり考える、これが一番。

こーゆーことって、個人差があるだろうから、私の場合に限ってのことかもしれないけど、とにかく私は電車の中とか、歩いているときとか、お料理しているときとか、お風呂に入っているときとか……。全然関係ないことをしているときの方がイイみたい。

そんなことをいっているうちにヒネリ出したのが、次の3つの切り口で〜す。まず「街全体を切り取る」。これはオーソドックスに「広尾ってこんな街ですよ」と、説明してしまうやり方。できればレポーターを立てて、テレビ番組ふうにおもしろおかしくレポートした

りして。子供をレポーターにすれば、ちょっとユニークかも。

2つ目は「街の部分を取り取る」。これは、広尾とゆー街の建物なら建物だけにしぼって、絵になる建物をイメージフィルムふうに見せてしまうやり方。画像加工や編集テクニック(ワイプなど)でうまく映像処理し、なおかつ音楽に合わせて編集したりすれば、ビデオクリップのノリでおしゃれだよ。

3つ目は「街をドラマの舞台にする」。これは、単に広尾とゆー街をドラマの舞台にしてしまうやり方。早い話が、広尾であるドラマが展開していくとゆーわけ。この切り口では、ドラマのストーリーをちゃ〜んと別に作らなければならぬので、ちょっと面倒くさい。しかも広尾とゆー街を生かしたドラマ作りをしないと、おもしろくない。この3つ目の切り口は手強そう。

以上3つの切り口をご紹介します

が、ビジュアルの方も合わせて見てもらえば、より一層切り口がわかりやすくなるようになってます。

## 今月はもう おしまいよ

とかなんとかいっているうちに、今月の「AVパラダイス」は、もうおしまい。「テーマ」を与えられた場合の「ブ

ランニング」はど〜するか、みんななかったかな? 来月は引き続き「街」をテーマに、3つの切り口の中からひとつを選んで、実際に作品を作ります。さて、どんな作品ができ上がるやら(挑戦者自身も、ど〜なるか全然わかんないよ〜ん)。

来月も「AVパラダイス」を楽しみにね。また、このページで会おう!

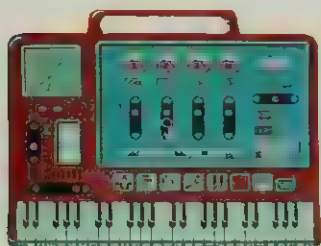




# Music Square

ミュージックスクエア

## MSX-AUDIOレポート第3弾!



MSX-Audio 対応ソフトがまた1つリリースされた。その名も、PROFESSIONAL SYNTHESIZER。こいつがあれば、MSX-Audioをシンセサイザ+4チャンネルマルチトラックレコーダに変身させられるという、画期的なシロモノ。今月はインタビューはおやすみして、これを特集してみた。それから、今月のBGMには史上初の拡張PLAY文対応リストを掲載する。

第11回

協力：東芝EMI  
イラスト：RAN.,

### 拡張PLAY文 (つづき)

まずは先月書けなかったPCM音源の鳴らしかたから。

MSX-AUDIOは同時に16個までのサンプリングデータを持つことができるようになっている(もちろんメモリーがあれば、という話で、1つ1つのデータがやたらに大きい場合は事情がちがう)。要するに16種類の音がいつでも使える状態になっているわけだ

そしてこれらの音を好きなようにひっぱり出して使うことができるわけだ。なお念のために言っておくけど、PCM音源の発生回路自体は1つしかないから、同時に発音できる音は1つだけだからね。

さてPLAY文のPCM音源用文字列では、音の指定を番号で行う。@0-@15というふうに指定する、このあたりはFM音源用文字列で音色を指定するときのやり方と同じだ。

ちょっといいのは、一応「音階」が指定できるようになっていること

だからたとえば、0番のデータとして、「ジャーン」という声を用意しておいて、  
PLAY#2,.....,\*0004T108L16R16A-A-A-F2

なんてやれば、ベートーベンの運命を肉声で流したりできる(コマーシャルにあったね)。

もちろん、MSX-AUDIOにはマイク端子がついていて、使いたい音は簡単にサンプリングできるうえ、ディスクに保存したりもできるようになっているからご安心を。

これでひとまず演奏関連の命令は紹介したはず。あとつけ加えるとすれば、ミュージックキーボードがPLAY文の演奏と同時に利用可能ってことかな。つまり、FM音源の一部をキーボード用に割り当てておけば、PLAY文を演奏中にもキーボードを受けつけてくれる。これは楽しめる機能だ、というのも、PLAY文でベースとドラムと伴奏を書いておいて、それを鳴らしながらメロディをキーボードで弾く、なんて使いかたもできるからだ

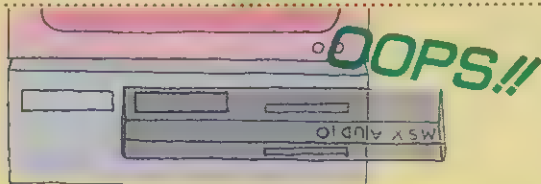
♪

A1シンセは、本来A1シリーズ用の周辺機器としてデザインを統一してあるので、ふつうのカートリッジとはちょっと違った形をしている。だから、君のマシンのかたちによっては不便なことが起きる場合がある。

たとえばYIS805などのマシンを使うとき、下のような状態になってし

“A1シンセ”のかたち  
ちょっと注意!!

まって、Aドライブが事実上使えなくなってしまう。買うつもりの方は、実際に装着したときにどうなるかを考えた方がいいね。ちなみにYIS805を使っているムッシュUNはスロット拡張ユニットを使って不都合を回避している



### ちょっと複雑?AUDIOの初期設定

FM音源、リズム音源、PCM音源、キーボード受けつけ、そしてPSGの5種類を同時に制御できる拡張PLAY文は、最初にその音の「割り振り方」を指定しなくてははいけない。

これには、CALL AUDIO文というのを使う。ここで、①どういうモードにするか、②キーボード用に音をいくつ割り当てるか、③FM音源をどう使うか、といった設定を行うわけだ。①で言うモードとは具体的には、リズム音を使用するか(この場合、6和音+リズム音ということになる。使用しなければ9和音だ)とか、PCM音源を使用するかどうか、といったことを意味する。与えるパラメータの説明をするのは大変なので、サンプルを1つあ

げておく。  
CALL AUDIO(3,2,2,2,2)  
これは、①リズム音を使用する、②PCM音源も使用する、③キーボードに2音割り当てる、という意味になり、この結果PLAY#2文の書式は、  
PLAY#2,\*FM音源1用\*,\*FM音源2用\*,\*FM音源3用\*,\*PCM音源用\*,\*リズム音源用\*,\*PSGAチャンネル用\*,\*PSGBチャンネル用\*,\*PSGCチャンネル用\*  
ということに決まるようになっている。このように、曲に応じてどのように音を割り振るかといったこともテクニックのうちだから、ちゃんと知っておく必要がある。

## SOUND PALETTE

# 東芝EMIソフト・トリは



この緑の箱から出てまた緑の箱に戻る線は、フィードバックといって、自分自身をいじめるしくみである。このレベルも変えられるので、ますます多彩な音が出せるというわけだ。なお左のパターンは、オペレータを並列に並べるやりかたを引用した場合



さあ、さっそく説明を開始しよう。下の写真をまづごらんあれ。□□という箱がたてに並んで矢印がついている

いった自分の希望をどうすれば実現できるのか結構手軽にわかるのである。

とはいえもちろん音創りをなめてもらっては困る。大ざっぱな音創りはできても、最後のツメはやっぱり経験やカンやセンスの問題になるからね。

話は変わるが、緑の箱と赤い箱はタテに並べるだけじゃなくて上の写真のように横に並べることもできる。ただし、こうすると音色の調整が甘くなってしまうのでちょっと使いづらいのだけれど、同時に2つの音を出していることにはなるので音の厚みがどうしても要求される場合には効果がある（たとえばパイプオルガンなんかそうだ）。

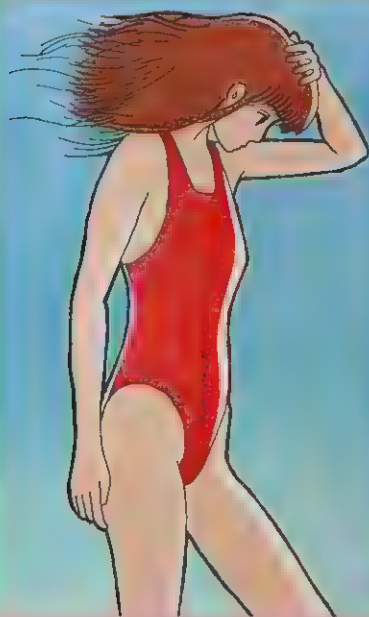
さて、もう少し話がかわって、このサウンドパレット、なんとドラム音のエディットもできるのだ（下図参照）。この凝りようはたいしたもの。ドラム音はバス、クローズドハイハット、スネア、タム、シンバルの5種類なのだけれど、驚くなかれ！ なんとこの5つの音がそれぞれ20種類ずつ用意されているのだ（先々月号で紹介したMU TOPIAの、各地の民族音楽用の打楽器を入れてあるらしい）。

というわけで、東芝EMIの3本のソフトの紹介はこれでおしまい。それぞれの役割についてはだいたいわかってもらえただろう。

のが見えるだろう。MSX-AUDIOの音というのは、1つの音についてこの2つの箱（実はそれぞれが発音装置なのだが、さすがに1つだけではあまり音にバリエーションが出ないので2つ連結するわけだ）が担当するようになっている。で、右側の黄緑色のエリアは黄緑の方の箱の、赤のエリアは赤箱用の、いわば「配合表」である。この場合、音色がバイオリンの1番になっているから、ここで表されている数字データがバイオリンの1番のレシビということになる。

さて、2つの箱の役割はどうかというと、それは矢印で書かれたとおり、□が□の上にのっかってぐずぐず言っている、見たとおりの状態にある。ごく一般的に言って、□の方が音量の変化を担当するのに、□の方は音色の変化を担当していると考えていい。あとはLEVとかMULといったデータをいろいろ変えてみて、望みの音を出せるように試行錯誤することになる。——というとなん

●例によって本文に誤りありません。まあ、夏ですすから。





今月はガリウスの迷宮のメインBGMです。シンセドラムがかなり有効に使われているので、PLAY文ではかなり興が醒めてしまいました。また、主旋律にまったくと言っていいほど手を加えていませんのでなおさら単調です。まだ気力がある方は、先月号などを参考にして書き直してみましょう。

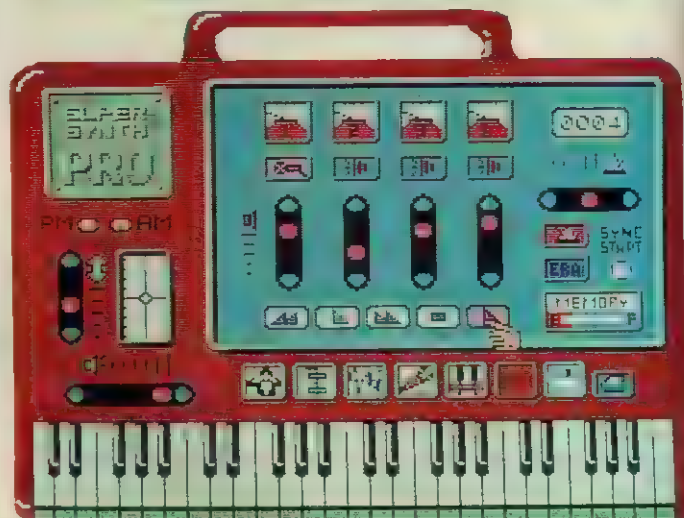
さて、MSX-Audioをお持ちの方のために簡単な修正リストも掲載しました。今月のBGMを全部入力したあとで修正リストを入力してください。本当はもっと丁寧に変更した方がいいのですが、スペース等の都合で、今月は音階データはPSG用PLAY文のものをそのまま使っています。

```

10 '
20 ' THE MAZE OF GALIOUS
30 ' MAIN BGM
40 ' (C) 1987 BY KONAMI
50 '
60 READ A$,B$,C$:IF A$<>" THEN PLAY
  A$,B$,C$:GOTO 60 ELSE RESTORE:GOTO
  60
70 DATA V15T150L4D4.L16FGL4A05D,V14T
  150L403AL8AL1604DEL4FA,S0M9000T150L8
  03DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#AL8AL16A
  A
80 DATA C04G2.,GE2.,L803CL16CCL802GL
  16GGL803CL16CCL802GL16GG
90 DATA A#L8A#L16AGL4A#L8A#L16AG,GL8
  GL16FD#L4GL8GL16FD#,L803D#L16D#D#L80
  2A#L16A#AL803D#L16D#D#L802A#L16A#A#
  100 DATA L4AD2.,L4F03A2.,L803DL16DDL
  8CL16CCL802A#L16A#AL8AL16AA
110 DATA DL8DL16FGL4A05D,AL8AL1604DE
  L4FG,L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#A#
  L8AL16AA
120 DATA E04A2.,AR8L16EDC#DEFGR1605C
  R16,L803CL16CCL802A#L16A#AL8AL16AAL
  8GL16GG
130 DATA A#L8A#L16AGL4A#L8A#L16AG,L4
  04GL8GL16FD#L4GL8GL16FD#,L8GL16GGL8A
  L16AAL8A#L16A#AL803CL16CC
140 DATA L4A05D2.,L4FAR2,L8DL16DDL8D
  L16DDL8DL16DDL8DL16DD
150 DATA 04A#B.R16L16A#AGFL4GA#,GR4D
  #G,D#D#D#D#R4L8D#L16D#D#L8D#L16D#D#
  160 DATA AL2DL16EFL8G,FL203AR4,L8DL1
  6DDL8CL16CCL802A#L16A#AL8AL16AA
170 DATA L4G#B.R16L16G#GFD#L4FG#,L40
  4FR4D#F,G#G#G#G#R4L8G#L16G#G#L8G#L16
  G#G#
180 DATA GC2.,CL203GR4,L803CL16CCL8D
  L16DDL8D#L16D#D#L8FL16FF
190 DATA A#B.R16L16A#AGFL4GA#,L404GR
  4D#G,D#D#D#D#R4L8D#L16D#D#L8D#L16D#D
  #
200 DATA A#B.R16L16AGFEL4FA,FR4DF,DDD
  DR4L8DL16DDL8DL16DD
210 DATA G#B.R16L16GFEDL4G#B.R16L16G#
  GFE,ER4FR4,02GGGGGR4G#G#G#G#R4
220 DATA A2.EFGA,EC#03AR4,AD3AD2AAL8
  AL16AAL8AL16AAAAAA
230 DATA L405DEL8FL16EDL8E04A,L104A,
  L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#AL8AL1
  6AA
240 DATA L405CDL8EL16DCL8D04G,L8AGG2
  .,L803CL16CCL802GL16GGL803CL16CCL802
  GL16GG

```

# MSX-AUDIOを



## 突然の新作登場

MUSIC-SQUAREのホットラインに大物新作ソフト完成の報が届いたので急ぎよインタビューページを使うことになった。

## その名も、PROFESSIONAL SYNTH

MSX AUDIOをシンセサイザとして使うためのほとんど極限の機能を備えているのだ。さてその内容をさっそく大紹介することにしよう。

その前にちょっと!! このソフトはMSX2専用で、ミュージックキーボードがないと動作しません。

## MTRみたい! ♥

上の写真でおわかりのように、このソフトひとつあれば4チャンネルのMTR (マルチトラックレコーダー。要するに4チャンネル別々に録音再生可能なテープレコーダのことだ) がわりになるのだ。

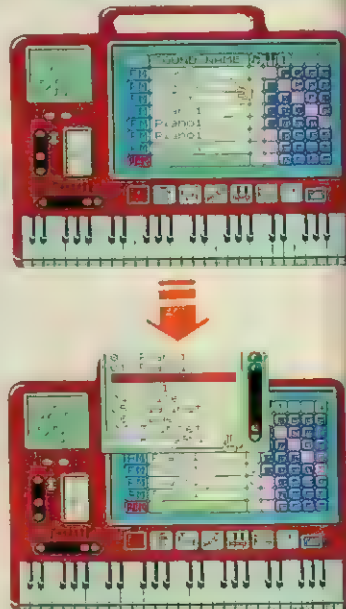
使い方は普通のカセットデッキと同じ。チャンネルごとのボリューム調整は、レバーを指し(もちろん画面に写ってる指だよ)で上げ下げすればいいし、録音ボタンを押せば、レベルメーターの下のマイクが表示されているチャン

ネルに、自分がキーボードで弾いた音が録音される。おっと早目に言っておこう、このソフトは

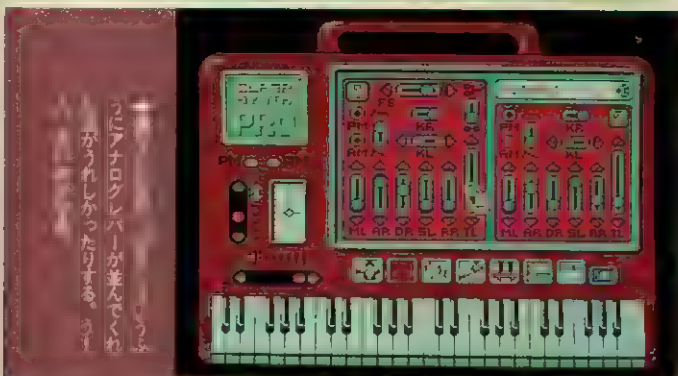
## マウス対応

になっているので、操作の気持ちがいいことはそれはもう快適も快適。ときどき現れるウィンドウでスクロールバーを動かせば、気分はほとんどマッキントッシュ。もちろんカーソルキーでも使えるけどね。

話がそれてしまった……。左側にあるPM・AMというランプはもちろん時刻表示じゃなくてPMD (音程変化



# シンセサイザにする!!



のビブラート)、AMD(音量変化のビブラート)のスイッチである。その下の四角い箱は、マニアックにもベンダーなのだ。ここにカーソルを持ってきて上下にゆさぶってやれば、ちょうどシンセサイザのベンダーを回したときのように音程が連続的に変化する。左側のレバーはその音程の変化量設定だ。

あとは特に説明するまでもないね。つけ加えると、これにはメトロノームがついているので、各チャンネルの冒頭をぴったり合わせるのも簡単だ。

さて、PROFESSIONALと言うからにはやはり音を作れなくっちゃいけない。というわけで上の写真をどうぞ。アナログシンセサイザのようなこのパネル、もちろんカーソルですべてのつまみが

動く。さすがにそれぞれのパラメータの意味についてはここでは説明できないけれど(前ページでも書いたね)。

さて最後は気になるファイル操作、せっかく作った音や、がんばって多重録音した曲だから、保存しておきたいのが人情、どころの話ではない。その点もだいじょうぶ。曲データ、音データ、それに加工したPCMデータ(PCMについては来月号で説明する。サンプリングした音についてもかなりマニアックな加工ができるからおたのしみにもセーブ・ロード可能になっている。

なお、残念ながら発売時期等は未定であるが、製品は完成しているので近日中に決定するだろう。



```
250 DATA L405D#FL8GL16FD#L8F04A#,GA#
A#2.,L803D#L16D#D#L802A#L16A#A#L803D
#L16D#D#L802A#L16A#A#
260 DATA L1605DEFGV14DEFGV13DEFGV12D
EFG,V14L16R1605DEFGV13DEFGV12DEFGV11
DEFGV14,L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#
A#L8AL16AA
270 DATA V15L4DEL8FL16EDL8E04A,V1404
L1A,L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#A#L
8AL16AA
280 DATA L405CDL8EL16DCL8DD04G,L8AGG2
.,L803CL16CCL802GL16GGL803CL16CCL802
GL16GG
290 DATA L405D#FL8GL16FD#L8F04A#,GA#
A#2.,L803D#L16D#D#L802A#L16A#A#L803D
#L16D#D#L802A#L16A#A#
300 DATA L1605DEFGV14DEFGV13DEFGV12D
EFG,V14L16R1605DEFGV13DEFGV12DEFGV11
DEFGV14,L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#
A#L8AL16AA
310 DATA S0L804DL16DDL8DL16DDDD03A04C
FE03A04CD,S002D8L16DDL8DL16DDDD01A02C
FE01A02CD,L803DL16DDL8DL16DDDD02A03CF
E02A03CD
320 DATA L803GL16GGL8GL16GG04GDF#AD
FG,L801GL16GGL8GL16GG02GDF#ADFG,L80
2GL16GGL8GL16GG03GDF#ADFG
330 DATA L8DL16DDL8DL16DDDD03A04CFE03
A04CD,L8DL16DDL8DL16DDDD01A02CFE01A02
CD,L8DL16DDL8DL16DDDD02A03CFE02A03CD
340 DATA L803GL16GGL8GL16GG04GDF#AD
FG,L801GL16GGL8GL16GG02GDF#ADFG,L80
2GL16GGL8GL16GG03GDF#ADFG
350 DATA ,,
```

## MSX-Audio用変更リスト

```
7 _AUDIO(1,0,1,1,1,1):_TRANPOSE(120
0)
8 DIM D$(27),E$(27)
9 E$(3)="V7@A12T150R2H16H16B!8H16H16
B!8"
10 E$(7)="T150R2H16H16B!8H16H16B!8"
11 E$(8)="RH16H16H16H16":E$(10)=E$(8
)
12 E$(9)="R2.H16H16B!8":E$(11)=E$(9)
13 E$(12)=E$(8):E$(13)=E$(8)
14 E$(14)="RH16H16H16H16RH16H16H16H1
6"
15 E$(15)="R2.B!8H16H16"
16 S$="R2.R8H16H16":FOR I=16 TO 23:E
$(I)=S$:NEXT
17 S$="R8H16H16R8H16H16RR8H16H16":FO
R I=24 TO 27:E$(I)=S$:NEXT
18 D$(0)="T150e27@v120"
19 D$(8)="R04B-2"
20 D$(10)=D$(8):D$(12)=D$(8):D$(13)=
D$(8)
21 D$(14)="RB-4RB-4"
60 FOR I=0 TO 27:READ A$,B$,C$:PLAY
#2,A$,B$,C$,D$(I),E$(I):NEXT:RESTORE
:GOTO 60
70 DATA @6@V120T150L4D4.L16FGL4A05D,
@4@V95T150L403AL8AL1604DEL4FA,@15@V1
27T150L803DL16DDL8CL16CCL802A#L16A#A
#L8AL16AA
```



# プログラムエリア写真解説

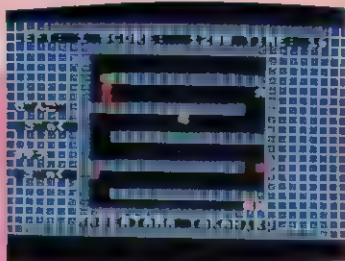
投稿

## MAZE

(P.190~192)

16K以上

はげあたま たかひろさん



画面はシンプル、キャラクターも小さいけれど、ゲームはやはりアイデアが基本。その点これはよくまとまっています。

各迷路内には奇妙な矢印マークがあって、これを踏むとカーソルキーの操作が逆になる、という、これだけのル

ールなのだが、やってみるとなぜかはまってしまう。

制限時間が結構シビアなので、ルールが頭にあってもそれを即座に指先に伝えられる反射神経が要求されるの。その日のコンディションチェックにも使えそうだな。

## 画像データ 圧縮プログラム

(P.192~196)

MSX2+ディスク

ガラちゃん

(一部の)MSX2お得意の「デジタイズ」、きれいなんだけど、画面一枚で54Kバイトもあるのは困ったもの。これじゃディスクが何枚あったって足りやしない、という方には朗報。最新の情報理論を駆使して、データを傷めることなく圧縮してくれるのだ。不思議ですねえ？



投稿

## PIYO

(P.196~203)

32K以上

重森正樹さん

豪華マニュアルと攻略ノートまでついたソフトが送られてきた。この迫力にまず押されてしまう。ロードしてみ

る。おつ、これはこれは……主人公のピヨくんはちゃんと6パターン持ってるうえに、雲をハンチする

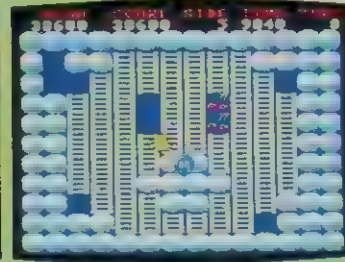
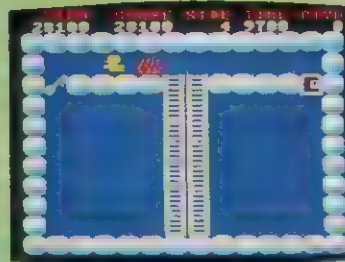
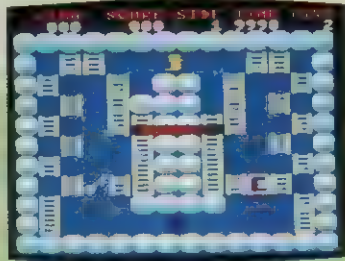
ところ、ハンチされた雲のこわれるところ、と、どれもかわいい。編集部内できあきあ騒いだあけく、掲載することになった。

一面目。マニュアルなんか見なくてもルールはわかる。鍵があって、扉があって、敵がいれば、思いつくのは誰でもいっしょだ。「これだけ？」

そうではなかった。二面目。最初の衝撃。「げっ、こんな所に敵がいたらどうしようもないじゃん」マニュアルをひっぱり出し、雲をつつけばこわれ

ることわかり、それでとりあえずクリア。「でも簡単だね」

三面目、四面目……。どうということはない。敵キャラに新顔が現れただけだ。しかし五面目で行きづまる。「うっ、鍵は、いや、扉はどこだ？」おまけにこの面で初登場の敵「バブル」が悪質。えーいめんどうだ。こっそり攻略ノートを見る。えーっ、鍵、あんなにこにあんの。取れないじゃんになに、スペースを押したままカーソルを押すと(はまっている編集者)



# SOFT TOPICS

Gosh! They're  
enjoying MSX  
in here, too!

TOP20

SOFT REVIEW

スライム原田の  
ゲームに挑戦!

CLOSE UP

ゲームストーリーと

●ILLUSTRATION with MSX  
by MIKI IWAMURA



# TOP 20

「ガリウスの迷宮」  
2ヵ月連続1位！  
来月も1位の座を  
固守できるかな？



順位	タイトル&メーカー&メディア&価格
1 前回1位	<b>ガリウスの迷宮</b>  KONAMI・メガROM・4,980円
2 前回2位	<b>ディーヴァ</b> アスラの血流 (MSX1) ソーマの杯 (MSX2) T&Eソフト・MSX1/2メガROM・6,800円 MSX2/2DD・7,800円
3 前回5位	<b>大戦略</b>  マイクロキャビン・メガROM+S-RAM・7,800円
4 前回4位	<b>覇邪の封印</b> アスキー/工画堂スタジオ・MSX1/メガROM 7,800円・MSX2/2DD・8,800円
5 前回3位	<b>ドラゴンクエスト</b>  エニックス・メガROM・MSX1/5,800円 MSX2(ソニー発売)/6,400円

## 画面



## コメント

そうか/ 前作「魔城伝説」はワナだったのか/ ちっとも気がつかなかった、な〜んていって暇はない。グリーク城はガリウスによって、魔界の拠点になってしまったんだ。さあ、ポポロンとアフロディテの絶妙のコンビネーションを駆使して、祖国を魔の手から取り戻すんだ。クライマックスは、もうキミの目の前だ。

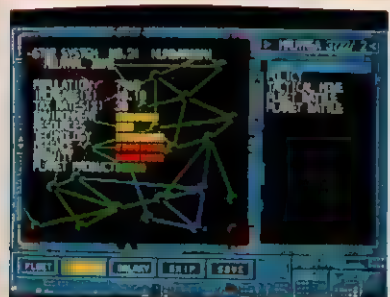
## メーカーのあいさつ

連続1位。すごいっ// 水のところを通れなくて困っている人が多いようです。アイテムを確認してください。オールを持っていたら大丈夫です。ところで「メタルギア」はもうチャレンジしましたか? ハラハラドキドキする感覚がたまらない。みんなの待望「グラディウス2」もまもなく発売です。(宣伝企画部・紙尾)

## 水晶占い



パスワードを熱心に研究している少年の姿が見えますが…。



アクティブシミュレーション・ウォーゲームの登場だ。いよいよシミュレーションの分野にも、維新の風が吹いてきた。本格的なものを選ぶか、アクション的なものを選ぶかはキミの好みで決めようね。「ディーヴァ」のMSX1版には裏ワザもあるし、次回作「スーパーレイドック」のデモもオマケで入っているぞ。

皆さん応援どうもありがとうございます。ディーヴァMSX版の人気もすこぶる上々で完全勝利の報告が毎日寄せられています。ところで、もうスーパーレイドックはプレイしてくれたかな? グラフィックス、サウンドともに、MSXの限界を超えたシューティングゲームの最高峰です。買ってね// (闘う営業・吉川)



シミュレーションゲームにハマった集団が見えます。

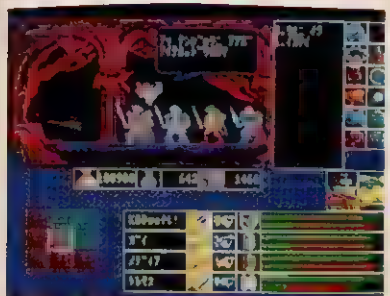


司令官はキミだ、車掌はボクだ。おっと、間違えた。とにかく、司令官はキミなのだから、シッカリ戦略を練って欲しい。幾多の戦闘を経験して、実力を伸ばそう。シミュレーションはプロセスを楽しむものなのだ。「やった、クリアしたぞ!」なんてトボケたことをいっていると笑われるぞ。データのセーブも簡単だよ。

ひさしぶりにマイクロキャビンが3位に入りました。皆さん、ありがとうございます。ところで、7月11日に「めぞん一刻」を2メガROMで発売します。PC-88版と内容はまったく一緒、グラフィックスも同じ数入っています。「うる星やつら」も移植の予定。発売時期などは未定です。決まり次第お知らせします。(開発・片山)



20あるマップを制覇して、隠れたマップに挑戦すると幸運が…。



RPGにマップとフィギュアがついているんだから、これは便利だね。異次元ソフトと呼ばれるだけあって、キャラクタやストーリーも独特だ。暑い、暑いなんていってないで、ヒントなしでクリアして、特製エンブレムと認定証を手に入れよう。フィギュアにカラーリングすると、本格的にRPGの世界にハマれるかも。

もうひとふんばり/ と思ったらサクリ4位に陥落。う〜む、ますいナ、もう少し頑張ってもらいたいナ。ということでKGDからの新作ソフトの紹介をします。あの本格派RPG、「サイキックウォー」がMSXに移植されます。まだ、「邪悪の封印」を終了してないキミ、ファイト、ファイトで認定証、なんちゃって。(広報・谷)



子供部屋に張られた認定証。戦いは終了したようです。



こんなにおもしろくて、いいんだろうか? なんてバカげたことを考えてしまうぐらい、オモシロイRPGだ。ロトの血を引きし勇者のキミなら、「ドラクエII」の移植完了を首を長くして待ってるんだろうな。まだクリアしていない人は、IIが発売されるまでに頑張ってクリアして欲しい。IIIも開発してくれないかな?

先月の3位からちょっと順位が落ちちゃったけど、こんなに長い間ベスト5に入ることができるなんて夢にも思いませんでした。ドラクエIIの移植も順調だし、こうなったらドラクエとドラクエIIの2つともベスト5に入れるようがんばりたいと思います。皆さん、応援よろしくをお願いします。(企画課・曾根)



ふたたびロトの戦士の血を引きし者が、放たつ用意をしています。



## TOP 20

今月は新作が不作。来月ははたして新作が上位に登場するか?

順位

タイトル・メーカー・ROMメディア・コメント

画面

6

## 三国志

光荣

2メガROM

12,800円

再登場

シミュレーションゲームの雄、光荣の本格的歴史シミュレーションゲームだ。次回作の「信長の野望・全国版」も発売されたから、歴史ものファンの方はチャレンジしてね。さて、ジックリと楽しむかな。



7

## ウイングマン2

エニックス

メガROM

5,800円

前回8位

最近のアドベンチャーゲームは便利だ。ROM版だからスライスイ先の場面に進めるし、選択方式だから、コマンド選びもラクラクだ。このゲームをクリアしたら、「アニマルランド殺人事件」にも挑戦してね。



8

## 火の鳥～鳳凰編～

KONAMI

メガROM

5,800円

前回6位

アクションゲームはコナミにおまかせ/って感じのゲームだ。火の打ちどころ、おっと非の打ちどころがない、といったらいいすぎかな? でも、オモシロいんだから、仕方がないよね。



9

## ザナドウ

日本ファルコム

2DD

7,800円

前回12位

RPGフリークスなら、一度はチャレンジして欲しいゲームだ。数々のモンスターたちが紹介されている、「モンスターズマニュアル」も発売されているから、興味のある人は買ってみてね。



10

## ロマンシア

日本ファルコム

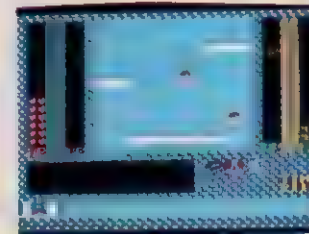
メガROM

MSX1 5,800円

MSX2 5,800円

前回7位

キャラクタ商品もたくさん発売されているぞ。今月のプレゼントコーナーでは、人形が抽選でプレゼントされるから、ファンの人は応募しよう。とっても意地悪なRPGだけど、頑張ってクリアしてね。



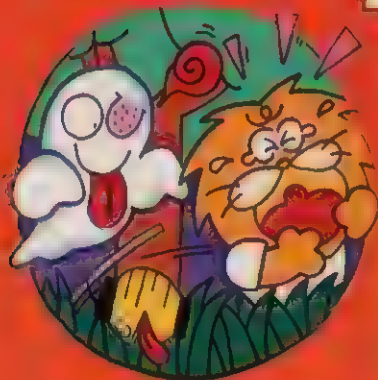
メー・おまかせの  
ザナドウ

時代はシミュレーションゲームになりつつある今日この頃、元気にゲームしてるかな? 今月も10位以内に、3つもシミュレーションゲームがランクインしている。シミュレーションゲームを開発してるソフトハウスもまだまだ多いみたいだから、ファンになった人は楽しみだね。

ということで、来月の予想をしよう。新作で上位に入りそうなソフトは、T&Eソフトの「スーパーレイドック」とコナミの「メタルギア」だ。前者はMSX1のグラフィックスの限界に挑戦したシュート

イングゲーム。後者は「火の鳥」で築いたアダルトチックなキャラクタが登場する、RPG要素の入ったアクションゲームだ。確実にこの2作は上位に入ると思う。また、光荣の本格的シミュレーションゲーム「信長の野望・全国版」も、2メガROM+S-RAMで「三国志」より安い9,800円。このゲームもかなり健闘しそうだ。

まだ夏休みも残っているなか、どのゲームを買おうか迷っている人もいるかと思う。Mマガを参考に、自分にあったソフトを買って欲しいな。



順位	タイトル	メーカー・メディア・価格	コメント	画像
11	ホール・イン・ワン スペシャル <small>MSX2</small>	HAL研究所 メガROM 5,600円	台風がきててもできるのが、パソコンゲームのいいところだ。このゲームは、スペシャルによくできたゴルフゲームだといってしまう。ゴホンノ	
12	ファンタジーゾーン <small>MSX</small>	ポニー/SEGA メガROM 5,500円	オバオバってほんとに可愛いね。アクションゲームで、ファンタジーしてるのって、これぐらいじゃないのかな? 上手に買い物をして、クリアしようね。	
13	がんばれ ゴエモン/ <small>MSX2</small> からくり道中	KONAMI メガROM 5,800円	ほんと、がんばりがいいのあるゲームだ。とにかくマップは広いし、敵キャラは強いし……。でもキャラクタが可愛いから、そこところは許しちゃおう。	
14	ザナック	ポニー/コンパイル MSX1/ROM・4,900円 MSX2/メガROM・5,800円	MSX1版とMSX2版ではかなり背景や敵キャラが違うから、両方ともチャレンジしてみてもいいね。MSX1版のO面をクリアできる人は天才だノ	
15	雀聖 <small>MSX2</small>	SONY/シャノール メガROM 6,800円	麻雀とゴルフゲームはおとうさんの必需ソフトだ。かなりの腕前の人から初心者まで、十分に楽しめる麻雀ソフト。中国ノリのタイトルや音楽もいいね。	
16	アルカノイド	タイトー ROM+コントローラ 5,800円	コントローラがついてるから、気分はゲーセン? あのレトロゲームのブロック崩しも、こういうふうのリメイクされると、何倍も楽しくなるね。	
17	未来 <small>MSX</small>	ザインソフト メガROM MSX1/5,800円 MSX2/5,800円	SFハード・アクションRPGの登場だ。未来へとキミの運命は流されて行く……。時空を越えることができるのは、キミしかいない?	
18	ヤングシャーロック ~ドイルの遺産~ <small>MSX</small>	バック・イン・ビデオ メガROM 5,800円	シニールなグラフィックスが、イギリスの雰囲気をかもしだしているね。さあ、キミは今日から名探偵。数々の謎を解き明かし、事件を解決しよう。	
19	うっでいぽこ <small>MSX2</small>	デービーソフト メガROM 6,800円	可愛いキャラクタだからって、甘くみちゃいけないよ。このRPGは難解も難解、ここは5階なのだ。いいや、それは誤解というものさ?	
20	魔界復活 <small>MSX2</small>	ソフトスタジオ WING 2DD 7,800円	このゲームは漢字ROMが必要。そのかわり、文字が漢字で表示されるから、気分はもう魔界だ? おどろおどろしい雰囲気、夏にはぴったりだね。	

●ベストマイコン福岡店	092(781)7131	●シスベック・名古屋2号店	052(241)0921	●J & P・和歌山店	0734(28)1441
●トキハ	0975(38)1111	●カトー無線	052(262)6471	●J & P・渋谷店	03(496)4141
●ベストマイコン・大分パソコン館	0975(32)9396	●テクノ名古屋	052(581)1241	●丸井・錦糸町店	03(635)0101
●ベストマイコン・小倉パソコン館	093(551)6281	●パソコンショップ・シグマ	052(251)8334	●西武百貨店・池袋店	03(981)0111
●DEONY	093(551)6339	●九十九電機・名古屋店	052(263)1681	●ヤマギワ・テクニカ店	03(253)0121
●C-SPACE・三宮本店	078(391)8171	●J & P・阪急三番街店	06(374)3311	●ラオックス・コンピュータメディア	03(253)1341
●庄子デンキ・コンピュータ中央	022(224)5591	●J & P・テクノランド	06(644)1413	●真光無線	03(255)0450
●九十九電機・札幌1号店	011(241)2299	●マイコンショップCSK	06(345)3351	●マイコンベース銀座	03(535)3381
●そうご電気YES	011(214)2850	●ブランタンなんば	06(633)0077		



# めぞん一刻

MEZON IKKOU

メガROM VRAM128K 6,800円  
(株)マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12  
TEL 0593(51)6482



週刊ビックコミック・スピリッツに連載していた漫画のアドベンチャー版。主人公の五代クン、響子さん、一の瀬のおばさん、ガールフレンドのこずえちゃん。おなじみのキャラクターが下宿屋・一刻館をメイン舞台に大あばれ。コミックの性格づけそのままに続々と登場。RPGの要素もいっぱいのアドベンチャーゲーム。



めぞん一刻

●あこかれの響子さん！  
●働き者の管理人さんである



●「だ、だ、見るコラントを使おうね」



ば管理人室に入れてもらい、差し向かいでお茶でも飲んで。ムードが盛り上がったなら、手をとって……。しかし現実にはそう簡単に運ばない。次々と乱入してくる一刻館の住人たち。恋敵・三鷹の存在もやっかいだ。まずは、この一刻館の住人たちから情報を引き出そう。一の瀬のおばさんは、他人の噂話と、お酒が大好き。お酒をあけて機嫌が良くなれば、いろいろと教えてくれるはず。ただし飲みすぎると踊りだしてしまうので、ホドホドに。またゲーム中の時間変化にも注意しよう。時間が経過することで、電話がかかってきたりなど、いろいろな変化がある。所持金をうまく使うことも大切だ

人気漫画がアドベンチャーに。  
愉快なキャラと遊んじやえ！



## 遊び方

コマンドメニュー選択方式のアドベンチャーゲーム。ゲームのメイン舞台は下宿屋・一刻館。主人公はもちろん五代裕夫。ゲームは、この五代クンの部屋5号室から始まる。まずは若き未亡人・管理人の響子さんの部屋に行こう。ご存知のとおり、響子さんは五代



●四合さんはつかみどころのない人

クンの意中の人。何度か管理人室を訪れ、ゲームに必要な物を探り出し、手に入れる。これがゲームの目的。ただし原作同様に、邪魔者がいっぱいだ。

## ハイスコアの手引き

さて、ゲームスタートだ。何をすればいいかな？ まずは愛しの管理人さんに会いに行こうではないか。できれ



●トイレではセーフかてきるぞ



■管理人さんの部屋は何回も行こう。



■あいかわらずのーの頼さんである



## 本物と違う?

★★★

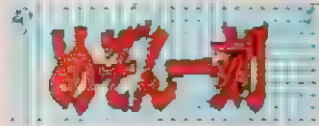
違う! 本物と違う!

残念ながら、絵が本物と似ていない。管理人さんのファンが見れば、怒ってしまうかもしれない。本物のセル画をスキャナーにかけて、本物の絵を作るべきである。しかし、ゲームとしてのでは、まあまあである。

細かいことを書くこととヒントになってしまうから省略するが、要するに、「立ってる者は親でも使え」と「何でも見てやろう」の精神が重要である。とんでもない人物に対しては、とんでもない物が役に立つもんだ。原作またはTVを見ていたほうが、ゲームを解きやすいだろう。

ゲームから話がそれるが、私の友人の一人は、一の頼のおばさんのようにおめでたい女性と結婚して、一の頼の旦那さんのように影が薄い存在になりそうだ。何かと冗談の材料になりやすい「めぞん一刻」である。

(私は管理人さんのファンでもロリコンでもないから「オタク」ではないと主張している「TOMCAT」)



■を館と駅から電話することかできる

★★★

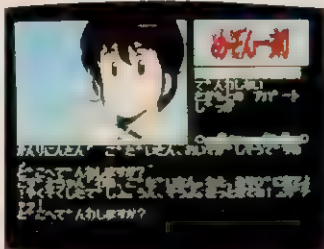
アニメおたくがこの世にはびこる現在、その総本山ともいえる高橋留美子の作品をゲームにしようというからには、それなりの覚悟が必要なのだ。で、そうしたことを考えた場合、マイクロキャビンの読みは、かなり甘かったというしかない。

「だって、絵がぜんぜん似てないんだもん!」

そう、アニメおたくたちが作品の評価をくだすための第1条件であるキャラクターのできが、同人誌レベルよりはるかに落ちるのだ。高橋留美子フリークでなくても、涙が出てきてしまいそう。これではいくらストーリーがちやんとしてても、感情移入はできそえないな。

聞けば、他のパソコン用に「うる星やつら」も開発したとか。こちらはかなり原作に近いできさそうで、一日も早いMSX2への移植を、首をながーくして待つ次第です。マイクロキャビンさん、よろしくね!

(決してアニメおたくではないK)

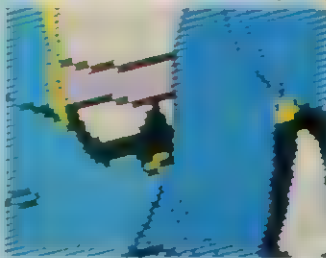


★★★★<sup>1/3</sup>

漫画では、爆発的な人気を保持していためぞん一刻。個性豊かなキャラクターのおりなす、コメディ&ラブストーリーはもう有名だね。漫画の方はとっくに終わってしまっで、残念がっている人もいようだが、管理人さんファンは今だに不滅のようで……ねえ、

と横目で編集部を見回す私であった。

さて、ソフトの方はどうかというところ、これが駆け引きなしでOをつけた。特に一番いいと思ったのは、とかくアドベンチャーゲームだとやりたいうことが限定されるのに、このゲームでは、大部分のことができてということ。



★まねき猫は重要なアイテムだ

むろん、その分役に立たないコマンドもたくさんあるわけだけど(ひっかけも多いから気をつけよう)、それについてもちゃんと気の配ったメッセージが帰ってくるし、会話メッセージなどは必ず3種類くらいある。また、それらは時と場合によっても変わるのだ。

さすが2メガROMのゲームって感じだね。というわけで最後に「皆さんガンバってくださいね!」。(へんなP)



■屋根の上に登ると、妄想にひたる五代くん。こんないい目に会ったことも過去に

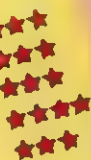
人気キャラクターを使うと苦勞するね

ビッグコミック・スピリッツに連載していた、人気マンガのゲーム化だ。原作の連載終了時には、あの愛しの響子さんが五代君とめでたく結婚。でもハッピーエンドでめでたし、めでたしとは思わなかった。夢見る男性諸君(?)も多かったとか。

その人気マンガのゲーム化だから、賛否両論がまきおこるのも当然。オタクの人は、寸分違わぬキャラクターじゃなければ、許せないんだろ。私なんか見れば、響子さんはちゃんと響子さんに見えるわけで、その点に関しては異存はない。でも、できることなら今回の「うる星やつら」では、より本物(?)に近づけて欲しいな。

ゲーム自体はよくできている。アドベンチャーゲームにありがちな、一か所つまるとどこにもいけないなんてこともないし、あの名作「ミステリーハウス」のように、あちこち動けるので退屈もしない。ストーリーは、「めぞん一刻」のファンでないといまいちおもしろく遊べないと思うので、まだ読んだことのない人は、単行本を読むかテレビのアニメを見てからゲームをしてね。

グラフィックス  
ストーリー性  
BGM  
操作性  
総合

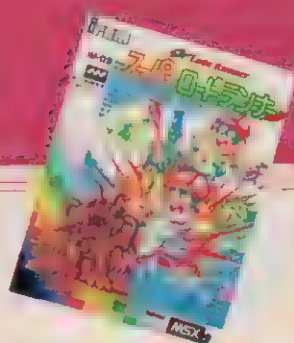




# ロードランナー



メガROM VRAM128K 5,800円  
アイレム販売株  
〒550 大阪府大阪市西区西本町1-11-9  
岡本興産ビルTEL06(535)1060



魔界帝国に奪われた宝物を取り戻すために戦うコマンダー。眼前に広がるパズルのような地下世界。宝物を守る死の番人たちが襲い来る。ひるむなコマンダー！戦いは始まったばかりだ。2Pステージや、自分だけの画面が作れるエディットモードも入って遊び方もいっぱい。キミは何面まで制覇できるかな？



宝物を探して走れや、走れ！  
全ステージクリアを目指せ！！

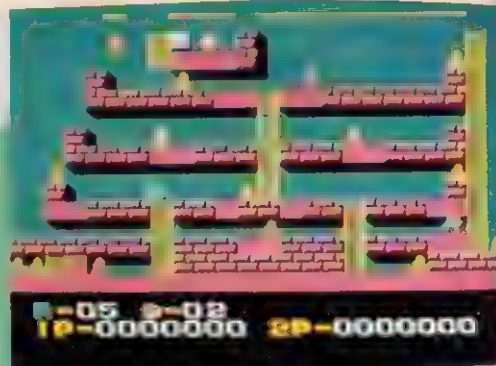
## 遊び方

ゲームセンターで人気のアイレム版スーパーロードランナー。襲い来る番人たちをかわしながら、各面に置かれた宝物を手に入れていこう。各ステージはブロックとハシゴで作られている。このブロックは、掘れるブロック、すりぬけられるブロック、動かせるブロックなどいろいろ。プレイヤーの武器はレーザーガン。これでブロックに穴を開けることができる。この穴に敵を落としたり、埋めたりして撃退することが可能だ。ゲーム・メニューは3種類。セレクトステージでは好きなラウ



↑穴を開けると、敵が落ちてくる。

◆音源の？ ロート  
・ナール、はなかな  
音・も登場する

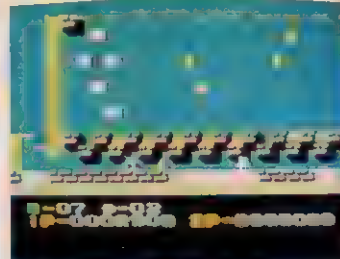
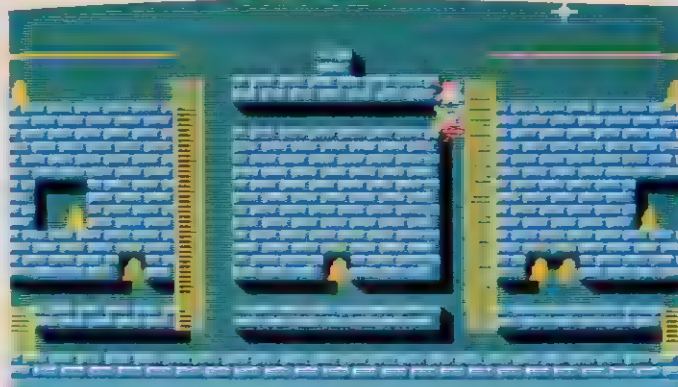


ンドを自由に選ぶことができる。これは1Pと2P用に分かれている。ラウンドを1つずつクリアして進んでいくのがチャレンジステージ。さらにゲーム画面を作ることができるエディットモードが収められている。

## ハイスコアの手引き

ボーナス得点が数多く設定されているので、テクニックを身につけて、なるべくこのボーナス点を獲得していきたい。各ステージの宝物の中には、スペシャル宝がある。ゲームがスタートして、

最初にこれを取ると8,000点のボーナスだ。また敵をまったく殺さずにステージクリアした場合は10,000点、掘った穴に一度も敵を落とさなければ20,000点を得ることができる。隠れキャラを見つけたこともハイスコアのポイント。宝物を持っているので、うまく見つけたそう。ゲーム最大の特徴は2人プレイと移動可能なブロックの存在。2Pステージでは、協力してプレイしないとクリアは難しい。2人ぶらさがり移動や、2人同時移動など高度なテクニックを開発したい。移動ブロックは、よく考えて使おう。



↑初めは何もない場所。金属プレートが出現するから、そこを走らせよう。

◆車人中のブロックを取ると、敵の追跡を利用できる。さあ、いけ。



↓ 2Pプレイ

↑ チャレンジステージは難しいぞ



ものを移植したと聞いて、なんとなく納得もしたけどね。

サービス精神旺盛なゲームを作るのもいいけど、変に一般大衆にこびりしない、正統派(?)ゲームも残しておいて欲しいものです。

(昔の素朴さが好きなK)

★★★★★

暑い夏には、イライラするようなゲームでなく、バツ、バツと終わる、気持ちのいいものじゃなくてはいけない。

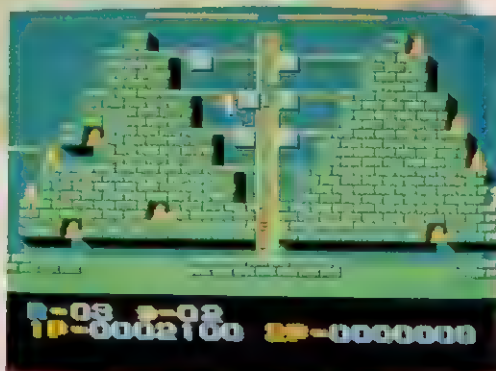
しかし、この「スーパーロードランナー」なんだけど、どちらかとゆーとイライラさせてくれる部類のゲームである。が、やっているうちに何ともいえない悔しさがこみ上げてきて、汗をか

きながらやっている自分に、ハッ、としてみようことがある。

ゲーム自体には、これといった目新しさはないように思う。しかし、これまでに発売されている「ロードランナー(シリーズ)」に比べると、グラフィックスとキャラクターデザインはよくできているといっているだろう。

しかし、このロードランナー、変に立体感があるもんで最初はやりにくいかもしれない。それにブロックを消しても影が消えないからこれまた変な感じがする。それにしても「スーパー」になってどれだけ健闘するんだろう、健闘を祈ります。

(この頃疲れぎみなロバートT)



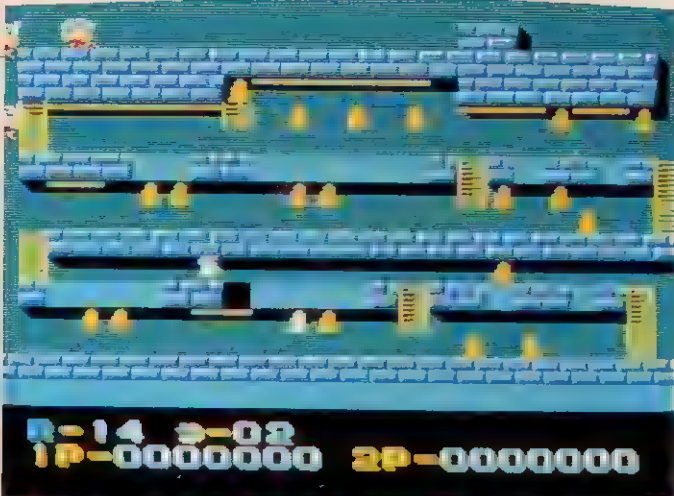
↑ これ、ロードランナーのチャレンジステージ

キャラクターも可愛くなって再登場!

「ロードランナー」は、とにかくスゴイゲームだ。アップルのゲームとして有名だったものが、MSXに移植されたのが、もう3年以上も昔のこと。以後「チャンピオンシップ」などのバリエーションを次々と生み出してきた。流行の移り変わりが早いパソコンゲーム界で、これだけロングセラーを続けるのは並大抵のことではない。

今回の「スーパーロードランナー」は、このシリーズの唯一の欠点(?)であったところの貧弱なキャラクターに肉が付き、それぞれの特徴が出てきた。主人公も可愛いし、敵キャラもとても個性的。敵にしておくの、もつたないぐらいだね。凝ったキャラクターに慣れてしまった人でも、十分に納得できるゲームといえる。

また、いままでの「ロードランナー」にはなかった、2人で同時にプレイできるモードも登場した。これがなかなかおもしろい。2人で協力しなければクリアできないなんていうのは、協調性も養えるし良いアイデアだと思う。ゲーセンでプレイしたことのある人もない人も、ぜひプレイして欲しいゲームだ。



↑ 壊れないブロックの下にある宝物は、敵を利用するしか方法がないよ

## 賛否両論のゲーム

★★★★★

パソコンよりもゲームセンターの付き合いが長い人にとって、ロードランナーといえばアイレムがリメイクしたものの方が親しみがあると思う。個人的にもゲーセンのロードランナーは、この世界に足を突っ込んだひとつの要因だった。だから全身真っ白の自分が真っ赤な敵に追いかけるながら、ピヤ梅みたいな宝を回収するパソコン用のはちょっと興ざめるのだ。

それで今度はどこが違い、どこが良くなったのか以下に列記しよう。

- \*キャラがかわいい(自分も敵も)
- \*ボーナスの隠れキャラがいる
- \*BGMがついた(ロードランナーIIのも一部で使われていて、懐かしい)
- \*厚い友情の2人プレイ
- \*エディットモードでオリジナル面

基本的な点でゲーセン版に似てきたわけだ。でも、せめて簡単な面だけでも時間制限&タイムボーナスがあればよかったと思う。久しぶりに素直に頭を使えるゲームだ。(別にこれのセールストークを書いたつもりはないY)



↑ 敵キャラも、なかなか可愛い

★★★

ボクは悲しい!!あの純粋にパズル要素のみを追及したロードランナーはどこへいったのだ。そもそもこのゲームの醍醐味は、スコアを競うことではなく、面をクリアすることにあっただけだ。チャラチャラしたキャラデザインや、間の抜けたBGMなど、邪魔なだけである。そのためにゲームのスピードが犠牲になったとすれば、マイナーチェンジ以外のなにものでもないのだ!!

と、いうわけで、どーもイマイチのれないですよ、このゲーム。敵を殺さずにクリアすればボーナスがつくとか、隠れキャラ(?)が登場したりなんて変な要素が多すぎて、プレイに集中できないのがその要因。ゲーセンの

グラフィックス  
ストーリー性  
BGM  
操作性  
総合



# スーパーレイドック

ミッションストライカー



メガROM 16K 6,800円  
(株)T&E SOFT  
〒465 愛知県名古屋市長区豊ヶ丘1810  
TEL 052(776)8500



2メガ使用の高速シューティング・ゲーム。MSXの限界を超えたグラフィックスと、10種類のオプションウェポンがキミのスピリットを熱くする。さあ宇宙戦闘艦「ネオ・ストーミーガンナー」に乗り込もう。レベルによってスピードを3段階に調節可能。オプションウェポンは10種類。目指すは巨大基地ソレイユだ！

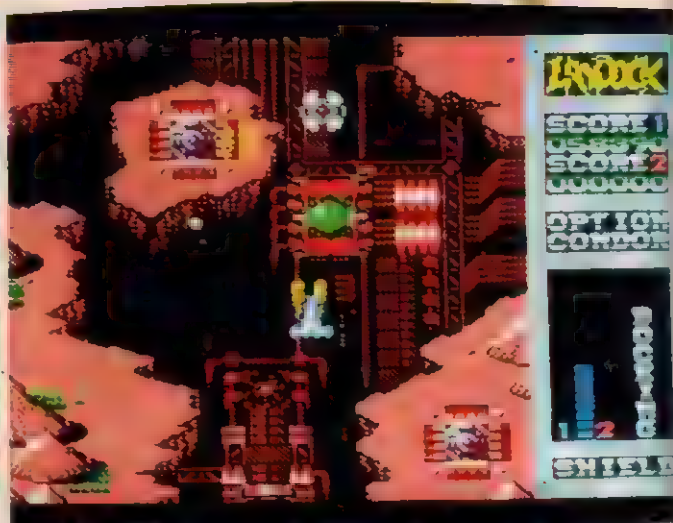
シューティング新次元、体感。  
惑星基地ソレイユを撃破！



■移動中に敵機を撃つとエネルギーが増える  
■敵の爆弾を破壊するとエネルギーが増える

## 遊び方

グラフィックスの美しさを誇る高速シューティングゲーム。操作する宇宙戦闘艦「ネオ・ストーミーガンナー」は、1P、2P分離or2P合体で操作することができる。合体中、機体の操作はパイロット、オプションウェポンの操作はコマンドパイロットが行う。武器はトウイン砲、対地ミサイルが標準装備。それ以外のオプションウェポンは各面ごとに選択していく。誘導ミサイル、レーザービーム砲、ファイアーボ



ール、追尾装置付きミサイル砲など10種類が用意されている。また、このゲームではレベルというものが必要に重視される。スピード調節機能やオプションウェポンなど、すべてレベルによって優劣が決定される。最終目標の大佐の称号を得るには最高レベルに到達しなければならない。



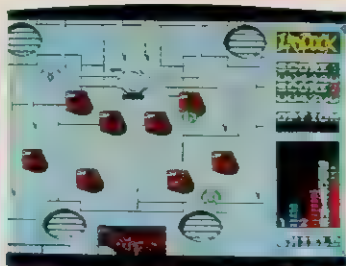
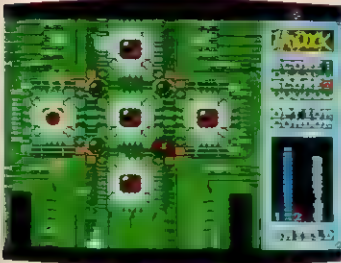
■ここからスタートして、次の何だ！

## ハイスコアの手引き

MSX2版との違いは、画面右に得点とシールドの表示モードがついたこと。スタート時に一定量を与えられたシールドエネルギーは、敵機の攻撃による被弾、敵機との衝突などで減少していく。各ステージをクリアしても、シールドは増加されないの要注意。ゲーム中は、敵機の動きをよく見て戦おう。地上を走るタンクや建造物の中には、数発撃ち込まないと破壊できないものもある。また破壊するとシールドエネルギーを得られるものや、逆にエネルギーを減らすものがある。素早く見分けることが必要だ。各ステージの最後には敵母艦や要塞などの巨大キャラが登場する。これらを倒すとステージクリア。オプションウェポンの選択や移動スピードの変更が可能になる。オプションの選択も慎重に行おう。

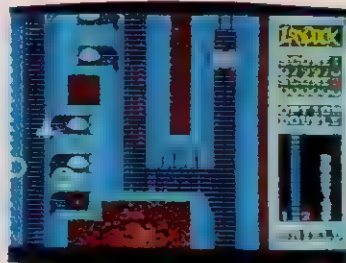


■もう何もうまい、奇麗のひとことだ



■2Pプレイも、もちろんできるぞ

■このエリアのオプションはダブルね



## 限界を越えた?

★★★★

「なんだ、このムズかしさは! とくに人間の限界を越えてるぜ」と初めから泣きごとをいっておこう。だって敵の弾は速いし、MSX2版では止まっていたマザーシップは動くし(こいつはまだステージ1だったのに悪質でさあ。苦勞して、やっとのことで倒したと思ったら頭の部分だけはずれて再び攻撃してくるんだよ。いけずー)、やっぱりザナック最後までいく程度の腕じゃ、まだまだだめなんだな。

グラフィックスやキャラクタの動きはとってもパッチリ。それにステージのポイント部分にはチョットしたアニメーションみたいなのが入っていてカッコイイ。感激しました。

実はT&Eの人が最後まで行くのを見ていたんだけど、はっきりいってT&Eの人は人間を越えている。敵がメチャクチャ出てくるところを「きもちいい、きもちいい」っていいながらクリアするんだもん。私は負けました。(「このケダモノやろう」って叫びながらゲームをしているNが悪いP)

★★★★★

閉店大サービスで5つ星つけちゃうぞー! とか、なんのこともだかわかりませんが、やっぱりシューティング

ゲームはいいですね、というのが第一印象。ごちゃごちゃと頭を使うゲームは年とともに苦手になり、単純明解なシューティングについてい入れしてしまう私であった。

これはとにかく画面がきれい。MSXでもこれだけのものがつくれるなんて、ほとんど業界の常識をくつがえした感じがしますね。MSX2用のものをわざわざMSXに移植してくれるというのも、拍手蒙の快挙です。T&Eえらい! (先日はどうもー)。

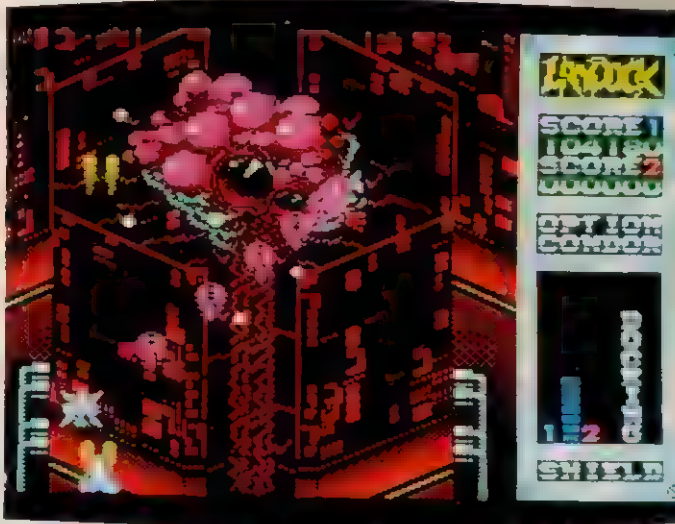
敵に当たっても、一発では死なないところがいいですね。いちいち画面が

上まって、新しいのに代わるっていうのは迫力に欠けます。2人で一緒にプレイできるっていうのもいいし、まあ究極のシューティングゲームでしょう。ストレス解消には、はっきりいってこれしかありません。

(ちょっと割明いて読んでね、のL)

★★★★½

いやあ、いいなあ。MSX1でここまで綺麗なシューティングゲームが作れるとは思わなかった。それに、スクロールは早いしキャラクタが1色じゃないし。BGMもちゃんと各面で変わるし、音も曲もまあまあだし(横でムツ

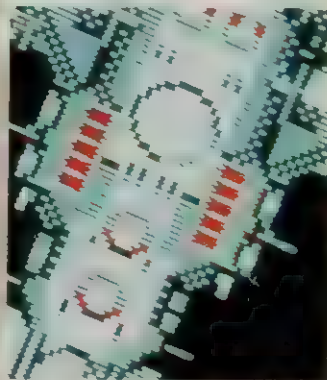


■スプラックなグラフィックスだ。夏にはびったりだね。

シュウNが「ノイズが汚い、ベース音にのっただけなんて手抜きだ」と騒いでいる) やってて気持ちがいい。

ただ。

うーん、そこまでなんだな。オプション兵器が売りといえば売りなんだがはっきりいってもうありそうな武器のバターンなんてのはあらかた使いつくされちゃって、さすがに斬新といえ



るものがない。まあ「例のレイドックのレーザーは」今回も健在で、こいつの迫力はうれしいんだけど。

そう。

なんですな、いわゆる一つの基本的にこれだ……という押しに欠けるわけね。だから5つ星はあげられない。(押しが弱いN 何の話やあ)。



■通路をうまく飛行してね

MSXのユーザーの皆さんコメント!

本当にゴメンなさい、って感じのMSX1用のシューティングゲーム。初めMSX2用に発売されたときは、スーパーの4文字がない「レイドック」だったけど、その当時(もう2年もたちますね)としては、センサーシヨナルなゲームだった。とにかく「ゲルセン」に置いても見劣りしない」という評判がたつて、MSX2の売り上げに、ずいぶんと寄与したという噂もちらほら。

そして今回は「スーパー」という4文字が付いて、MSX版で再登場。なんと前作をしのいでしまったりして(?!、ウインドウが開いたり、2人同時プレイで遊べば楽しさ4倍なんてのはもちろんのこと、MSX2版にはなかった趣向もあつたりするのだ。

ステージ数は11。それもすべて個性的。ステージの間に挿入されているアニメーションも雰囲気盛り上げてくれる。ところで、合体攻撃ウエポンの「MERRY」って、私のパソコン通信のハンドルネームなんだ。こんなとこに登場するなんて……。私ってそんなに攻撃的かしらん? というわけで、究極のゲームです。

グラフィックス  
ストーリー性  
BGM  
操作性  
総合





# 聖飢魔II

MSX 486

メガROM VRAM128K 5,800円  
ソニー(株)  
〒141 東京都品川区北品川6-7-35  
TEL 03(448)3311 (お客様ご相談センター)



超ヘヴィーメタルバンド・聖飢魔IIをキャラクタにしたアクションRPG。悪魔教の布教のために魔界より降り立った、デーモン小暮と4人の仲間たち。しかし思わぬ不覚から、宿敵ゼウスとの戦いに負け、仲間を捕えられてしまったのだ。大黒ミサを開くためにはゼウスを倒さねばならない。悪魔の逆襲の始まりだ!

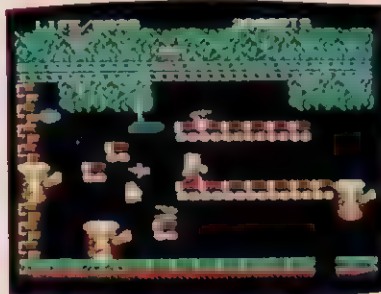
あの聖飢魔IIが大暴れする。  
主人公はデーモン小暮だゾ!



↑デーモン小暮と仲間を救済するのゾ!

## 遊び方

コンサートノリでデーモン小暮が大活躍するアクションRPG。その目的は、宿敵ゼウスに捕えられた仲間の4悪魔(ジェイル大橋、ライデン湯沢、エース清水、ゼノン石川)を救出すること。さらに悪魔教典を取り戻して、大黒ミサを開くことだ。各面で待ち受けるゼウスの手下を撃退しながら、置かれているアイテムを集めていこう。アイテムが全部揃うと、新たな面にワープできる。ここでも同様にアイテムを収集する。こうして必要なアイテムをすべて集めると仲間を救出でき1ゾーンクリアだ。ゲーム構成は全4ゾーン+最終のゼウス面。各ゾーン



↑カギを手に入れよう



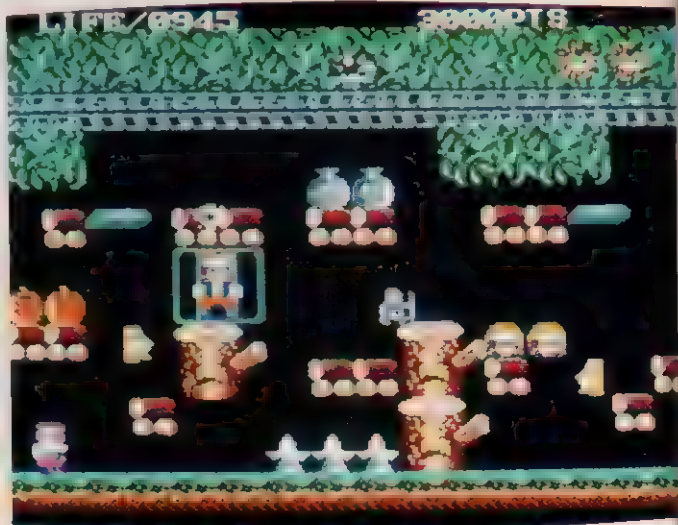
↑アイテムを入手しよう

は8面より成り、各面は迷路形式の3画面が横スクロールで登場。また武器の購入などできる面も設置されている。

## ハイスコアの手引き

随所に散らばっているアイテムをとにかく集めていく。こうして必要なアイテムがそろったら、仲間の捕えられている牢に向かう。そばに十字架の描かれたひつぎがあるはずだ。これを開け

れば、牢を開けるためのカギが手に入る。ゲーム中、邪魔する敵はどんどんやっつけよう。モアイ、風船、お化け石、黄金ドクロなどは強敵。撃退しても一定時間、動きが止まるだけなので要注意。各セクションで目の形をしたマークに触れると、ファインダー面にワープできる。ここでは大黒ミサに必要な信者数、貢ぎ物の種類や数が表示される。また手持ちのドル袋の範囲内で、LIFE値の補充や武器、仲間の楽器が購入できる。デーモンの武器は、ジャックナイフ、斧、ファイアー、この4段階にアップが可能だ。仲間を全員救出したら、ゼウスとの対決が待ち受ける。ゼウスの弱点は頭部。接近して戦おう。



↑ジェイル大橋を救出しよう カギを持てれば大丈夫だよ



## ヘヴィメタは興味ある?

★★★★

私はヘヴィメタっつーやつは興味がこれっぽっちもなく、聖飢魔IIの歌も聞いたことがない。だから、このソフトのBGMが聖飢魔IIの曲だよーんって教えてもらわなかったら一生知らなかったろう。やっぱり、テンペレーションやリッチーの方がずっと良い。まあ、また話がずれそうなので本題に戻りますが、結局デーモンさんが主人公ですから、悪魔が仲様をやっつけるという不合理なゲームなわけで、この不合理なゲームにこれからの世の中を背負っていく子供たちが目をチバシラせて熱中すると思うと、水不足と同じくらい不安になるのに私がレビューするなんて……。But! これも仕事、泣く泣くゲームを初めると、やっぱり、つまらない。いつまでたっても、同じことのくりかえしだし、MSX2だって色を見てやっとわかるようなバックだし、面を進めていくうちに、盛り上がるどころか盛り下がっていく。最終ステージではふっと物悲しいものが……。今日は暗い日になりそうだ。(不機嫌なB)

★★ 1/2

いままで培ってきた、ソニーの企業イメージと地位が一気に〇二一のレベ

ルにまで墜落したような気がします。〇二一というのは昔、カンフーゲームでプロテクターのキャラを換え、日本ふうにしただけの、タケル伝説を出した“実績”があっただけ、それでも最近はずナツクを発売して“安心して遊べる〇二一のソフト”というキャッチフレーズに多少近づいたメーカーさんのことです。キャラクタが聖飢魔II、ただそれだけでこんなゲームに付き合っているはいられません。聖飢魔IIが出る必然性が全くないのです。これはメガROMの無駄遣いでしょう。あの、こだわり屋のデーモン小暮さんには気の毒です。

問題のゲーム内容ですが、敵を攻撃しながら各面に散らばるアイテム拾い(探しではないのです)を続ける単純なもの。仲間の4人を助けてもフォーメーションが組めるわけでも、プレイヤーチェンジができることもないのです。BGMだけは聖飢魔IIなのですが。(今回はいい過ぎた気もするY?)



↑セウスを倒せばクリアーでわけね  
←敵キャラ、注意して、殺出 よう



★★ 1/2

あの、僕、聖飢魔IIって見たことないんですけど……。

まあそれはともかく、キャラクタが“ヘン”じゃない? MSX2お得意の綺麗なスプライトを使ったのはいいんだけど、やっぱりねえ、人間の顔が誰だかわかるほどちゃんとしたものを動かしたいんだっつらもっと大きくしなきゃ、ちゃちに見えるだけだよ。

それからBGM、僕は聖飢魔IIの音楽聞いたことないからこのソフトの曲が何なのかわかんないけど、ちゃんと

やってないよ、これ。ミュージシャンが主人公のゲームなんだからもうちょっと気を遣う“べき”だとおもうけどなあ。

バズル的な部分は面白いのかもしれないけど第一印象はどうしても悪くなるね。おまけに僕みたいに聖飢魔IIがきらいだったりするともうどうしようもない。

(どこか“シミュレーションゲームJ. S. パッパ”なんて作らないかな。おお、なんて冒瀆的な! N)

人気キャラクタ+  
なにかが欲しいな

ヘヴィメタって気持ちが悪くスカッとするので好き、なんていう人も多いんじゃないかな? でも、日本人がヘヴィメタしても、ミスマッパとかひとりよがりなバンドになっちゃって、メジャーになることってなかったんだよね。この“聖飢魔II”が出現するまでは……。

デーモン小暮以下、メンバーはすべてキツスバリのメイク。その素顔はといえば、少なくともデーモンは太平シローによく似たひょうきん顔と踏んだ。だからあのメイクなしじゃ、ヘヴィメタにならないんだよね。きつと。そしてメイクもさることながら、あのデーモン小暮の張りのある声。実力プラス、キャラクタのおもしろさで、子供にも人気のバンドにのし上がったのだ。

その聖飢魔IIの人気にあやかって登場したのがこのゲーム。でも、うーん、いまいちでしたね。一見すると、おもしろそうなゲームなんだけど、なんか飽きちゃう。ただ単にアイテムを拾っていくだけで、盛り上がるポイントが足りないのだ。メガROMを使ったMSX2用のゲームなんだから、もうひとひねりが欲しかったな。

グラフィックス  
ストーリー性  
BGM  
操作性  
総合

↑LIFEは薬を飲みかえ回復する力

↑敵界 ころ の ー



# 魔界復活

MSX2

1DD VRAM128K 7,800円  
ソフトスタジオWING  
〒870大分県大分市金池町4-9-26  
新光ビル1F TEL0975(32)3929



ホラー、密教、ミステリーの要素をミックスした伝奇アドベンチャーゲーム。プレイヤーは背後霊となって主人公を操作、隠された複雑な謎に挑む。便利な漢字表示。さらにアニメーション効果や豊富なBGMが臨場感を高めてくれる。広大なマップにくり広げられる複雑な謎。さあどこまで解き明かせるかな!?



★ルボライターの神城は主人公の1人だ

複雑な謎が設定されている。ゲームは説明タイプ。メッセージの中に数多くのヒントが隠されているのだ。

## ハイスコアの手引き

複雑な謎と伏線が張りめぐらされた難解なアドベンチャーゲーム。マップがかなり広いので、通らない場面もある。ゲームに行きづまったら、もう一度やり直してみよう。新しい展開が必ずあるはずだ。

ゲームがスタートしたら、大分空港のバス停で増永教授と合流し、霊願寺へ行く。ここで住職代理の歳良から話を聞くなどして調査を開始。ゲームの進行とともに、豊後大学、磨崖仏、鳳林寺など調査の必要な場所が登場してくる。特に霊願寺へは何度も足を運ぶことが大切だ。人から話を聞くときは登場人物をそれぞれ対話させるようにする。話し手が1人の場合も何度か話をさせ、必要なことはすべて聞きだそう。また会話中に突然妖魔に変身する人物もいるが、妖魔には呪文などで対抗が可能。付録のマップにもヒントが隠されているゾ。



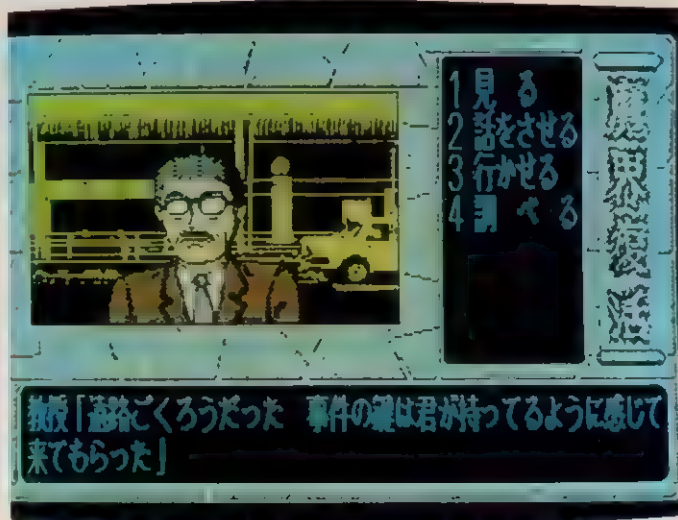
★ゲームオーバーは、気持ち悪い

## 遊び方

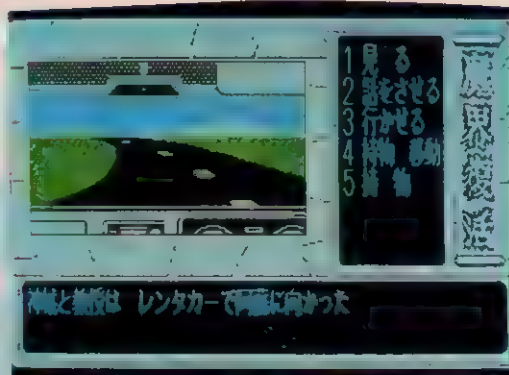
ルボライターの神城明に、大学時代の教授・増永から電話があった。それは大分県霊願寺の住職失踪事件。さらに霊願寺修験場の巨岩が消滅した事件についてであった。教授は霊能力を持

つ神城の力で事件の鍵を探そうとしたのだ。行動を開始した2人の耳に、突然、不動明王の天の声が響いた。「魔界が復活した。魔道を封印せよ!」

恐怖感いっぱいのアドベンチャーゲーム。ゲーム進行はコマンド選択方式。プレイヤーは背後霊となり主人公たちを動かしていく。広大なマップ上に複



★増永教授の霊魂  
★霊願寺の巨岩



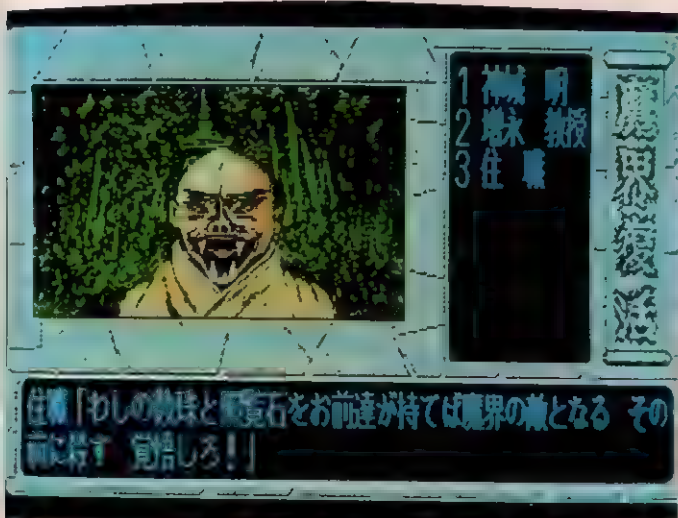
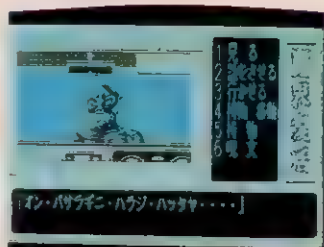
★レンタカーで移動するとき、リアルタイムで画面が動くのだ

複雑な謎が続々と出現する。  
恐怖の魔界に挑戦しよう!



◆親切な彼だが...裏になにかあるかも。

◆もう、呪文をかけるしかないさ



◆やっと住職を見つけたと思ったら

殺される前、なんとかしないと……。

## 漢字ROMが必要ね

★★★★½

しゅいタイトル画面だ。おや、画面にゴミが出た。なんだ、漢字ROMを使うのか。漢字ROMを借りて、やり直そう。

写真を単色でデジタイズしたらしい風景がよい。それも、内輪で受けそうな大分空港だ。

ファンクションキーを押すと、登録文字列が入力されて、画面が先に進んでしまう。それに、先行入力が消えないから、キーを押し過ぎると大変だ。

バッファが空になるまでCHGETすればいいではないか。

もしや、このプログラムはBASICでは。コントロールストップで止まっ

◆ハイウェイをドライブしていたら



◆奇麗な女の人  
も登場するの。



た。何とLISTもできる。デカルチャー。こんなプログラムなんか、修正してやる。FBBIH番地に1を書き込みなさい(コントロールストップで止まらなくなる)。

また、つまらぬことを書いてしまったが、画面とゲームの内容は、★★★★である。BASICも使えるもんだ。

(世紀末筆者・TOMCAT)

★★★★½

★5つあげない!! なんて偉そうなこといえる身分ではないが(いえない部分は企業秘密だもんね!!)、とにかくこれだけしかあげない。

その理由は、ただ単に自分ができないから悔しいだけってのと、ゲーム進行速度が遅い。これはデジタイズから仕方がないとしてしまえばいいんだけど、やっぱりちょっと遅い。(ほかのマシンのデジタイズも、スクのアクセスは速い)

サウンド、キャラクターなど、は臨場感にあふれている。なかなかできていっているといいいだろう。それにストーリーも複雑怪奇になっているから、ほんのちよつとの応用では、なかなか解けないようになっている。試行錯誤を重ねながらやる非常にたいへんなアドベンチャーゲーム、あれっ、アドベンチャーってみんなそうやるんだよね!!

イヤー、失敬、失敬。大ボケでした!!  
(おつかれさまでした~のロバートT)

★★★★★

ミステリーアドベンチャー専門のメーカーだけあって、ストーリーが凝っています。タイトルのとおり、ホラーの雰囲気たっぷり。だいたいオバケだとか妖怪なんてものは滅多に会えないから、お化け屋敷にきたつもりで妖魔と戦いましょう。

MSX2仕様はさすが、お寺などの風景はとても細かくきれい。観光旅行も楽しめます。登場人物の絵もなかなかで、住職が妖魔に変身したり、妖魔が人の生き血をすするところなんか結構恐いもんです。媒体がディスクでしかも漢字ROMが必要だから、プレイできないユーザーが多いかもしれないけど、住が揃っていてアドベンチャー好きな人にはおすすめだと思います。

コマンドやメッセージが大きいので見やすいのは漢字ROMのおかげ。進行を妨げません。

本筋には関係ないけど、ソフウェア・スタジオWINGの創るゲームの主人公って、どうしてヤサ男ばかりなんだろう。こんな奴に地球の平和が守れるのが心配だなあ。

(ウチのお寺は真言宗のY)

- グラフィックス ★★★★★
- ストーリー性 ★★★★★
- BGM ★★★★★
- 操作性 ★★★★★
- 総合 ★★★★★

MSX初の漢字表示  
雰囲気ハッチリだ  
残暑お見舞い申し上げます。  
とにかく暑いときは、こんなソ  
ーッとするゲームが一番。あの「白  
と黒の伝説」シリーズのソフトス  
タジオWINGがお送りするゲーム  
だから、間違いなく魔界してしま  
うのだ(まあ、魔界が大好きなん  
て人は、ソーッとほしくないかもし  
れないけど)。  
このゲームの舞台はWINGがあ  
る大分県。すべての地名は実在の  
ものばかり。それ故にリアリテイ  
ーがあって、一層ゲームのストー  
リーに入り込んでしまうのだ。  
また、すべてのメッセージは漢字  
で表示。このゲームは漢字表示が  
あってこそ、雰囲気が出るものだ  
ね。いくら画面でおどろおどろし  
たグラフィックスを描いても「魔  
界」を「マカイ」とか「まかい」  
などと表示されると、なんとなく  
ノレない。やっぱり「魔界」がい  
いよね。  
ひさびさのアダルトチックなア  
ドベンチャーゲーム。MSX2と  
ディスクと漢字ROMを持ってい  
る人は、だまされたと思って買っ  
て欲しい。満足すること請け合  
いだ。ただし、かなり難しいゲーム  
だから、根を上げないようにね。



スライム原田の

# ゲームに 挑戦!

87年1月号から連載が始まった「スライム原田のゲームに挑戦!」も今月で最終回。憂愁の美を飾ってくれるゲームは、タクティカルRPG&アドベンチャーゲーム「メタルギア」だ。



## 「メタルギア」の巻

### 手始めに、

ALIAS is a trademark of the Atari Corporation. All other names are trademarks of their respective owners.

### 基本をマスターしよう

このゲームは、敵要塞に潜入したSOLID-SNAKEを操作して、最終兵器「メタルギア」を破壊するのが目的だ。クリアのコツは余計なダメー

ジを受けないようにすること。敵に見つからないように進むのが、なかなか楽しいのだ。

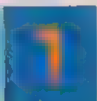
敵に発見されずに進む方法は、敵の種類や部屋によっていろいろ。敵の兵士は、XもしくはY軸上にプレイヤーがいると攻撃してくるけど、プレイヤーの方を向いていないか、XもしくはY軸上にぴったり合っていないければ、全然こっちに気がつかない。それを利

用すれば、面倒なところも敵に発見されずにすむわけだ。運悪く発見されたときは、隣の画面に逃げればいい。たまに追いかけてくることもあるけど、その場合は、エレベーターに逃げ込むか、敵を全員やつつけてしまおうね。

兵士の中には、居眠りを始めたり、交代の時間などで移動するヤツもいるから、そのスキを狙ってトラックの中のアイテムを取ったり、エレベーター

に乗るのもひとつの手だ。また、敵はプレイヤーの使う武器の音に感づいて攻撃してくることもあるので、むやみにプラスチック爆弾やリモコンミサイルなどを使わないようにしましょう。ハンドガンやマシンガンも、サイレンサーが手に入るまでは使わないほうが無難。監視カメラや赤外線探知機は、それをやりすごすアイテムがあるから、早く手に入れて使い方を覚えて欲しい。

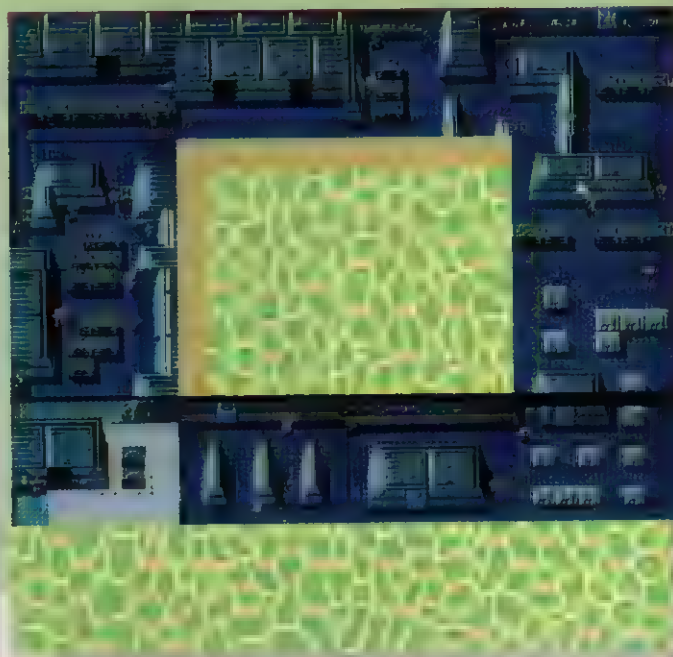
### ビル



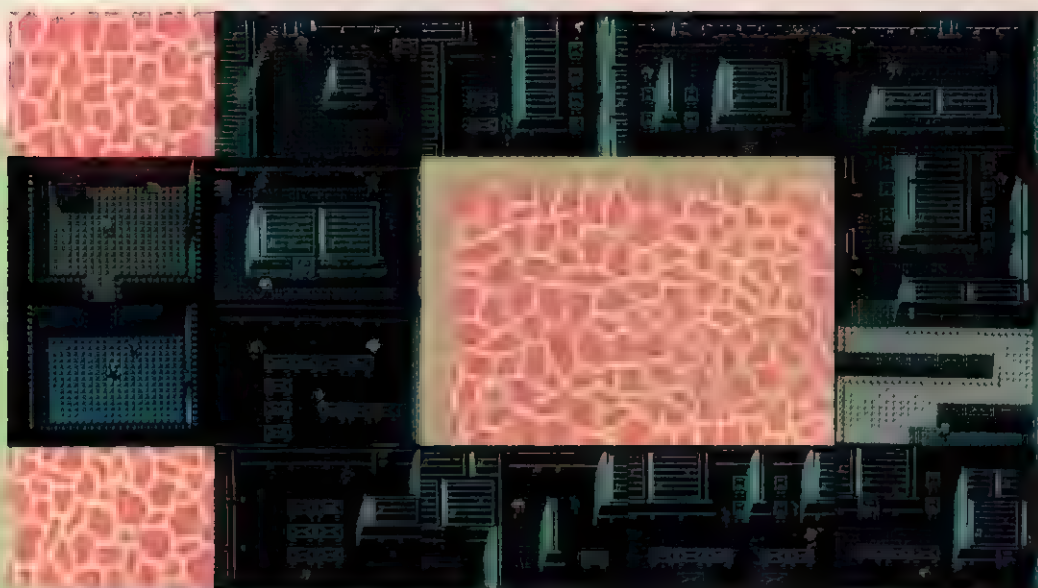
### ●ここで基本テクニックをマスターしよう!



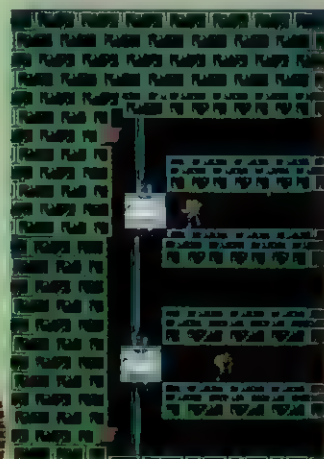
▲1階



▲2階



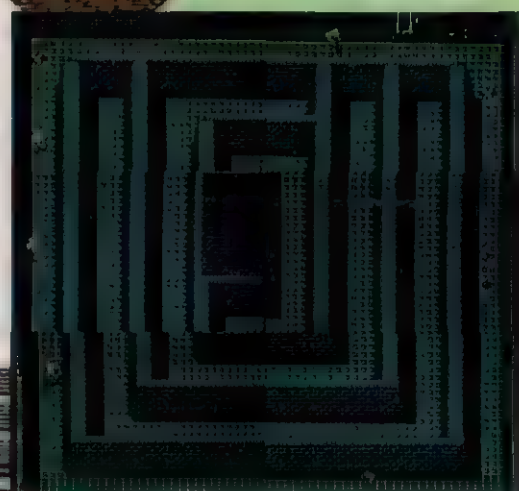
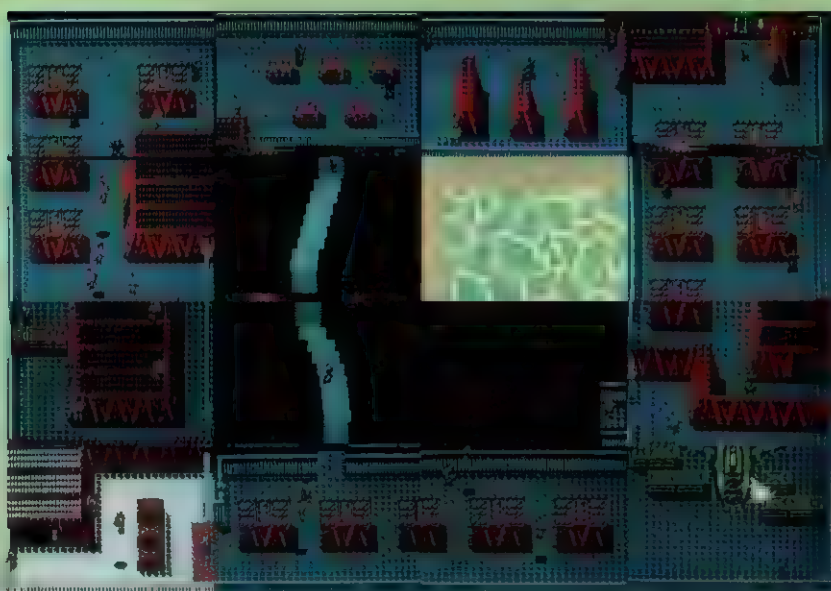
▲エレベーター1



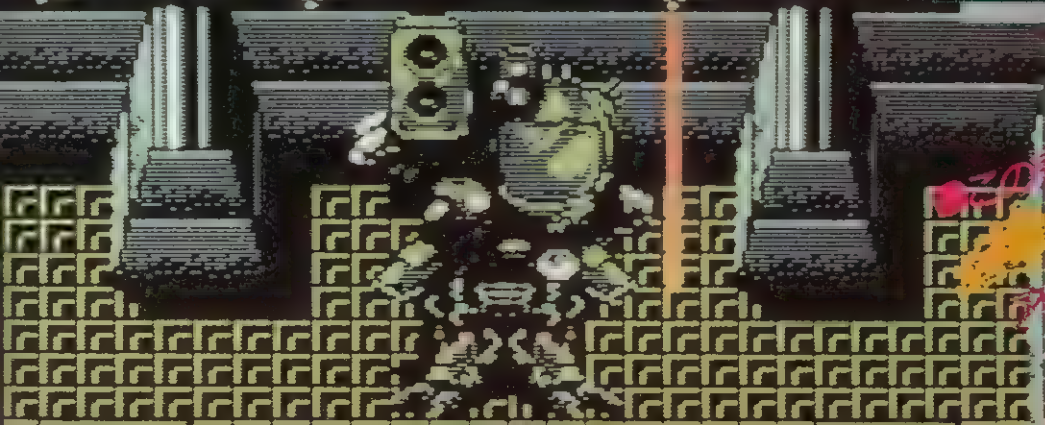
▲エレベーター2

▼屋上

▲3階



▲地下1階

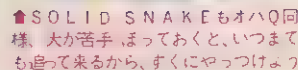


この薄暗い雰囲気  
が  
アダルトっぽくていいネ



[illegible]

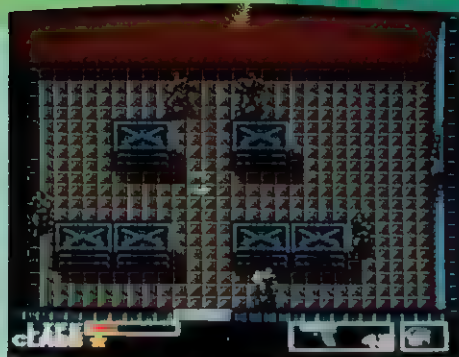
GREY-FOXから聞きだした、  
メタルギアの開発者、Dr. PETTR



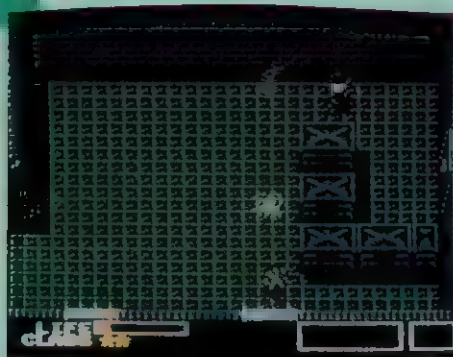
# ボスキャラ

## 攻略法

●普通のボスキャラとはようすが違うけど……



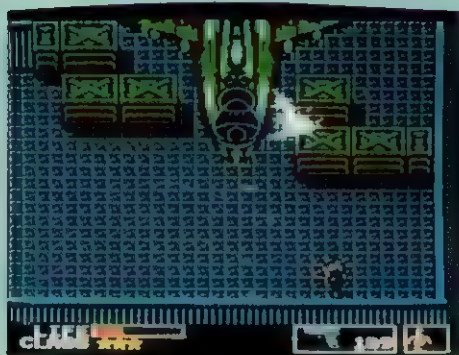
●いきなり集団で襲ってくる兵士たち。何発か弾を当てないと倒せない。サイレンサーを持っている



●散弾銃を撃ってくるSHOOT GLNNER。まずは奪われたアイテムを取り返そう



●MACHINE GUN Kは、物カケし隠れて、リモコンミサイルを当てれば鼻勝で倒せる



●HIND D クレネードランチャーを20発当てよう。レモンを食べながら攻撃するとい

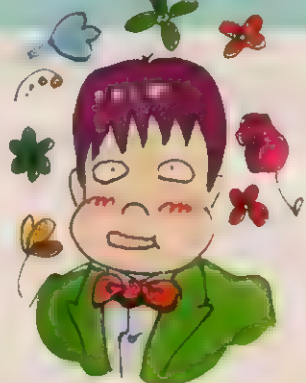


●しく手をははむ戦車。地雷を1箇しかけて破壊すればOK



●少しずつせまってくるクレネードランチャーを8発当てよう

OVICHはすでにこのビルにはいない。ここまでで、手持ちのカード(1~4)で開かないドアはひとつだけになったはず。まだ2つ以上残っているという人は、もう一度良く調べてみよう。ひとつだけになった人は、いよいよビル2に突入だ。



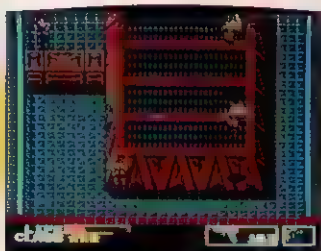
## 数々の難関を

乗り越えて、ビル2へ突入しよう

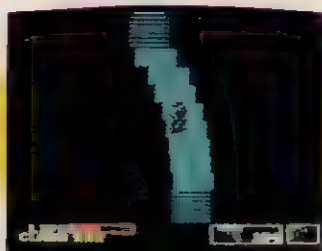
ビル2へ行くまでの道には、地雷もあれば、敵が画面の外から砲撃までしてくる。地雷はあるアイテムを装備すれば大丈夫。砲撃も画面の左右を行ったり来たりしながら前に進めば絶対に当たることはない。手強いボスキャラ

の戦車を破壊すると、次に待っているのは敵の検問だ。ここではBIG-BOSSの指示どおりにあることをすればとおれるようになる。

ビル2では、無線によるやり取りが重要な鍵を握っている。とくに、JENNIFERとの通信は重要。彼女との通信で道が開けることもあるのだ。ただしこの通信は、プレイヤーの階級



●いっわと飛びまわってつとあし、フライングアーマーハントカンで倒せ



●吊り橋も気をつけないと踏みはずしてしまふ。ハランユートを装備していれば大丈夫



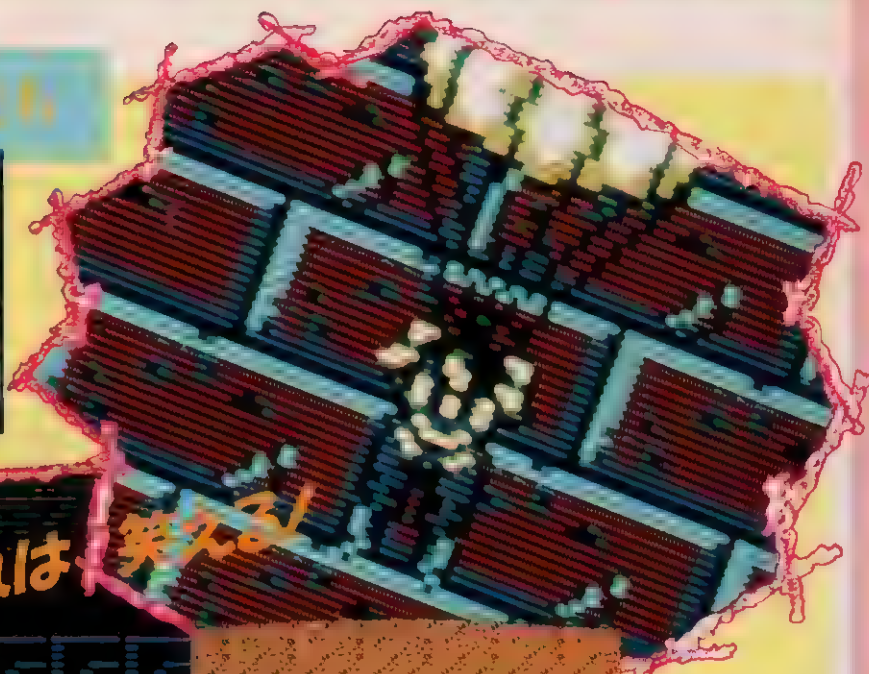
●いきなり地雷を踏んでしまった地雷はあるアイテムで見えるようになるよ





## アイテム

- サブワークレ  
利便性は、赤外線  
制御で「かか」な  
てす
- これは笑える!  
ワークレを装備する  
と、か、そのまま移動  
するの、さ、は  
なんだろう?



これは笑える!



- これは笑える!  
ワークレを装備する  
と、か、そのまま移動  
するの、さ、は  
なんだろう?

カード7が手に入れば、自然とカード8が手に入るだろうけど、もうひとつ厄介な問題がでてくる人もいるはずだ。サソリがいっぱいいる砂漠で、全然先に進めない。そんな人は、まだ重要なアイテムがひとつ足りないのだ。もう一度調べ残しているドアがないか確認しよう。かならずしも、ドアはカードがあれば開くというわけではないんだよ。

## 最後に

### いっておきたいことがある

このゲームは、最初から最後までコンティニューだけでクリアしようとすると、かなり苦しい。データレコーダを持ってる人は、セーブしながら進ん

で行ったほうがいい。データレコーダのない人は、マップを描こう。無線連絡は結構役に立つヒントを教えてくれるので、なにかあったらすぐに連絡すること。

このコーナーは今回で終わり。毎回いろいろなゲームを紹介したけど、参考になったかな? ゲームはただ早くクリアするだけじゃなくて、ゲーム中のさまざまな仕掛けを見て楽しむ、という楽しみ方もある。ゲームを作っている人たちの苦勞を少しでも感じられるようになれば、とっても素晴らしいことじゃないかと思う。

それでは、またなにかの機会に誌上で会えることを祈って……。

♥スライム♥

Good Bye



ILLUSTRATION - 秋山零

●このゲームについての問い合わせ先

(株)コナミ

〒101 東京都千代田区神田神保町3 25 ☎03(262)9110



# CLOSE UP

ここへきて異様な盛り上がりを見せているシミュレーションゲーム。その本家本元といえは「光栄」だ。「信長の野望」に始まり、「蒼き狼と白き牝鹿」「三国志」と続く歴史三部作が、いずれも好調なセールスを記録する、このソフトハウスをクローズアップする。



●にこやかにインタビューに答えてくれた「社長」(左)に大学出身で、小学3年生と5年生の子供を持つパパである 36歳

## 大人のエンターテインメントを目指す



### シミュレーションは過程を楽しむもの

アクションゲームやRPGの目的が、与えられたすべての画面やストーリーをクリアすることにあるなら、シミュレーションゲームは、そのストーリーを自分で作り出していくことに目的があるといってい。つまり前者がゲームをクリアした満足感を楽しむものとすれば、後者はゲームを進めていく上での過程を楽しむものなのだ。

光栄が今までに開発してきたソフトを見ると、「川中島の合戦」や「コンバット」「ノルマンディ」など、本格的なシミュレーションゲームが多いことに気づく。ただこれらが、俗にいわれるウォーゲームと決定的に違うことは、戦いだけでなく、政治・経済・外交・軍事・人物など、さまざまな社会の要

素を総合的にとらえて、政策を練っていかねばいけないことだ。

「社会の事象を数値で表して、それを数式モデルで構築して表現したもの」襟川社長がシミュレーションを定義すると、こうなるという。そして、この定義に従って作り上げたのが、現在好調な歴史三部作であり、光栄が今までに手がけてきたシミュレーションゲームであるわけだ。

### 大人が楽しめるソフトを作る

さて、「シミュレーションの光栄」というイメージを作り上げた一方で、「ナイトライフ」や「団地妻の誘惑」などに代表される、アダルトソフトの開発も光栄は手がけてきた。一見すると正反対の分野に位置し、なんら関係のないような2種類のソフトではあるが、襟川社長の頭の中では、同列のソフトとして考えられているようだ。

それが、「大人のエンターテインメントを目指す」という光栄の創設理念。へんにウケを狙ったものではなく、大人

である自分が納得してプレイできるようなソフトを、開発していこうというものだ。こうした考えの中では、シミュレーションゲームもアダルトソフトも、すべて大人が楽しめるゲームとして一括されてしまうのだろう。

### 新作は「維新の嵐」 坂本竜馬が主人公

策略が渦巻く戦国時代、ジギスカンの台頭、そして中国の統一へと舞台を移してきた歴史シリーズも、決してこれで完結したわけではない。次に開発が進んでいるのは「維新の嵐」。坂本竜馬を主人公に、幕末から明治維新にかけてを舞台としたシミュレーションゲームだ。今度の作品には、従来のものに加えRPG要素も付け加えられているとか。詳しい発売時期や対応機種は未定だけど、より一層のパワーアップがはかられて登場することは間違いない。じっくりと、歴史疑似体験を楽しんでみよう。



●専務の襟川さん たれとでもすく！ 友だちになっちゃう、仕事が大好きな女性「実は社長の奥さんだったりする」

●企画室の岸田さん 入社したのは1年前前 現在は「維新の嵐」で頭一杯たとか



# 混乱の中国 舞台 天下統一 達成

広大な中国の大地を舞台に、天下統一を目的とする歴史シミュレーション。登場する255名の武将の能力を見きわめ、自分の配下を増やしていこう。社会情勢を踏まえた、総合的な戦略を立てないと、統一は難しいぞ。

## 5本のシナリオに 最高8人のマルチプレイ

2メガROMのカートリッジに入っているのは、時代ごとに5つに分かれたシナリオ。プレイヤーは自分の好きな時代からゲームを始めることができる。シナリオにより多少の違いはあるけど、最高で8人による同時プレイが可能。友だち同士で敵味方に分かれて、ワイワイやるのもいいかもしれない。また、コンピュータ同士の戦いを見ることも可能だから、慣れないうちはよく観察して参考にしよう。自分の戦略と比較してみると勉強になるよ。

## アセリは禁物 じっくりと腰を据えて!

何度もうのように、シミュレーションゲームの醍醐味はそのプロセスを楽しむこと。だから、いかに早く統一を達成するか競うのなどは邪道で、戦乱期の中国の雰囲気やドブツリとつかうすを記した書物でも紐解いて、時代背景をしっかりと把握した上でプレイすると、ますます味わいが深くなること請け合いだ。

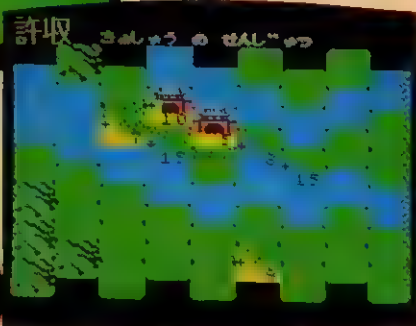
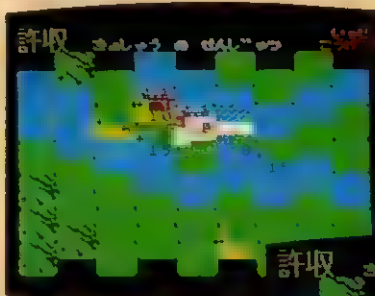
とりあえずゲームの初めのうちは、

自分の領土を開発して、生産力を上げることを中心に展開しよう。国の状態を示すデータに注意しながら、城や馬、鉄の生産力や土地の価値など、投資すべき項目は多いぞ。また、良い君主であるためには、民の忠誠度などは重要なパラメータだ。締めつけるだけではなく、ときにはほどこしをするなどして、バランスの良い政策を展開しよう。国力が上がってこそ、他の国に戦争をしかけることができるのだ。

◆この広い中国を、果たして統一することができるだろうか



↑この8人が、三国志に登場する英雄たちの一部。だれを選ぶかで、ゲームの展開が大きく変わってくるから、よく考えてね  
◆戦争が始まると、この画面になる。地形をうまく利用して、効果的に部隊を配備しよう







# 戦国の世を、 キミは生き抜けるか!?

前作「信長の野望」で、17の国を統一できたなら、次に目指すは全国統一。シミュレーションの光栄が自信を持って世に送り出したのが、この「信長の野望・全国版」だ。

## 50人の戦国大名が 今度の相手だ

「信長の野望・全国版」に登場するのは、総勢50名の戦国大名たち。実在した信長でさえ果たすことのできなかつ

た日本統一の夢を、ボクたちがかわって成し遂げようというわけだ。

ゲームのスタートは、まず大名を選ぶところから。タイトルどおりに織田信長を選んでも、まったく関係のない人物を選んでも、それはキミの自由。自分の出身地を領土にするのもいいし、徳川家康のような将来有望な人物を選抜するのもいい。ただ、各大名の力関係は、歴史に忠実に再現されているので、あまり無名人物を選ぶと、後々苦勞することになりそうだ。あえて不利な条件でプレイするのもいいけど、慣れるまでは名の知れた大名を選んだ方が無難。それから、多少とも条件が

徳川 25	豊田 39	徳川 38	伊達 11
おじん 112	おじん 84	おじん 103	おじん 89
かりょく 161	かりょく 106	かりょく 104	かりょく 72

いいからといって、あまり年齢がいった人は避けた方がいい。全国統一を前に、高齢のためポッキリいってしまっ

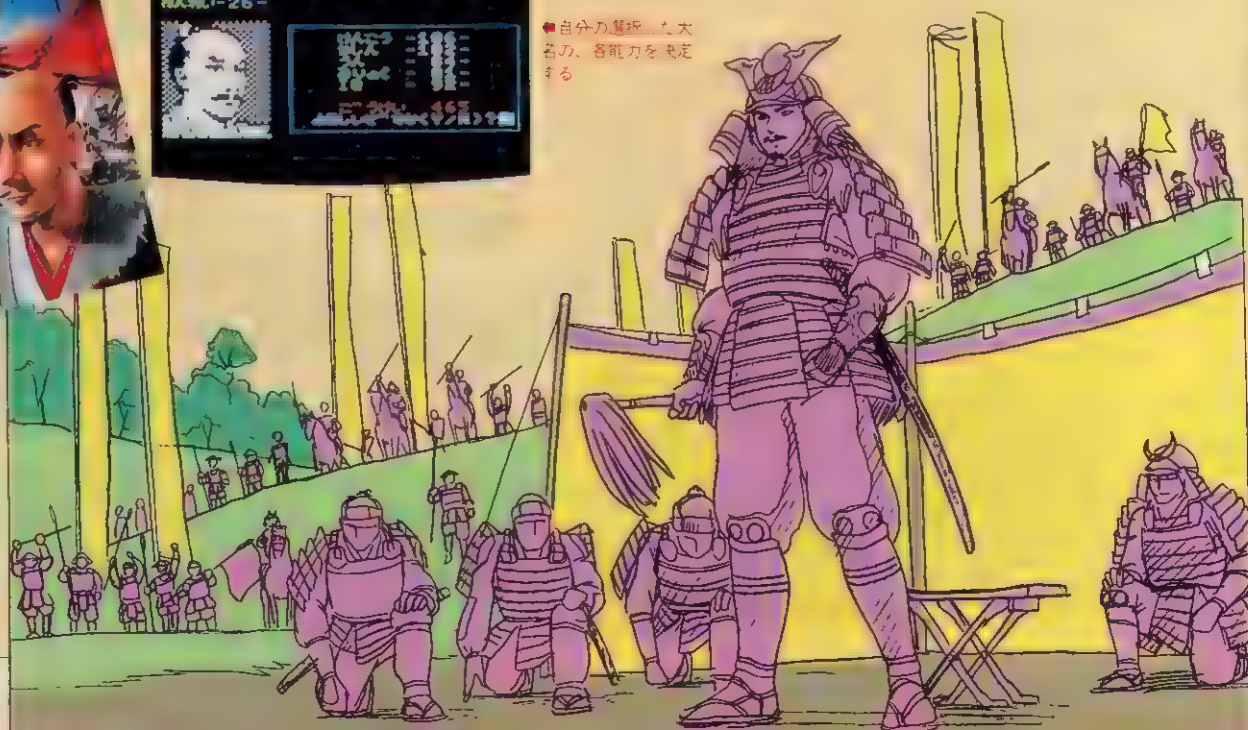
## まずは 国造りから始めよう

自分の領土が決まったら、まずやらなくてはならないのが国造り。とりあえず年貢を40〜50程度に設定してみよう。そして土地を積極的に開墾すること。これにより、自国の生産力(石高)が上がるはずだ。



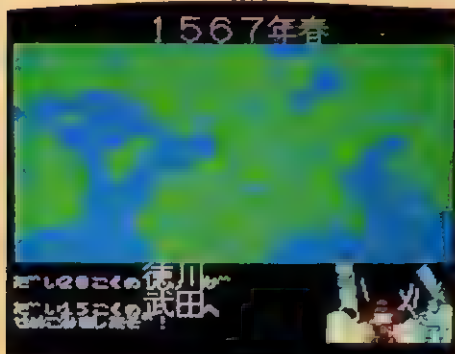
ただ、これだけではダメで、民にほどこしをして、忠誠度を上げなくてはならない。そうすれば一揆が起きる確率は減り、毎年秋の収穫も大幅に上昇し、さらに多くの資本投下が可能になる。また、財源を豊かにするには、

●自分の領土に、各大名の、各能力を決定する



●各大名の紹介などが、こと細かに書かれたマニュアル。これさえ熟読すれば、戦国時代のことは完へきに理解したといってい

1567年春

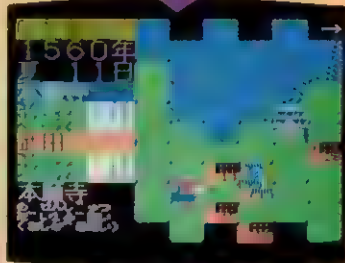
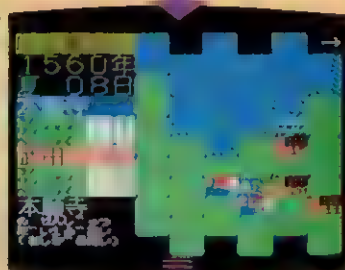
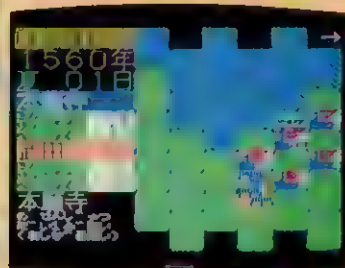


戦



矢

●●民衆を上手に統括する  
いよ、とき、はほごころ  
を与えるなどして、忠誠度  
を高めなくてはならない  
年貢を上げているだけでは、  
いつか一揆がおきてしまう



町造りに精を出すこと。民の忠誠度が上がっていれば、それなりの収入が約束されるぞ。

とにかく、ゲームを始めた段階で重要なのは、国を造っていくということ。それも、むやみに民衆を締めつけるのではなくて、自分の味方につける方向で投資していくことが大切なのだ。

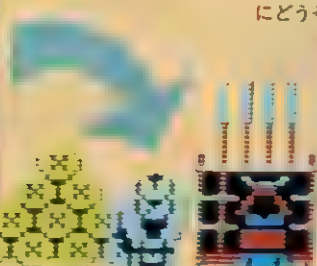
## 自然災害に備えて 治水は大切だよ

いくら生産力が上がったからといって、自然災害への対策も忘れてはならない。日本の夏には台風は付き物。治

水を考えてないと、川が氾濫して田畑は大打撃を受けてしまう。また、民へのほどこしを怠っていると、疫病が流行ったり、一揆が起きたりと、せっかくの国造りが水の泡と化してしまうから、要注意だ。

ただ土地の開墾や、町を造っているだけではダメ。日本を統一しようと思うなら、自然状況まで考えた、きめ細かい政策が必要になってくる。戦争をシミュレートしただけのウォーゲームではない。社会の事象すべてを包括した「光栄」ならではのシミュレーションゲームが「信長の野望」なのだ。

●●商人からんにかを買ったり、売ったりすると、こまめに頭を下げてお、さすか商人！



## 困ったときの 商人頼み

各国との合戦に備えて兵士を雇用し、訓練度を上げていく他に、兵力を増強するための方法が武装度を上げること。これは商人から武器を購入することで行われる。ただ、商人は留守にしていることが多いので、こまめに立ち寄ってみることが大切だ。また、持っている兵糧を売って金にしたり、逆に兵糧を買ったりすることもできるので、商人をうまく利用することが、全国統一のためのカギを握っているといえるかもしれない。

ちなみに、織田信長を選択してプレイした場合、全国統一までにかかる期間は30年が平均的とのこと。早けりゃいいってもんじゃないけど、参考までにどうぞ。

このゲームに関する問い合わせ先は、  
〒223 横浜市港北区日吉本町1876  
第1光栄ビル 株式会社光栄  
Tel.044-61 6861までお願いします。

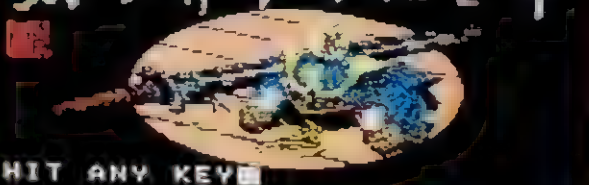
●なんだか難しくて、はっきりとした意味はわからないが、なにやら含意のありそうな言葉。腕を組んでウーンと唸ってしまった

隠

偵

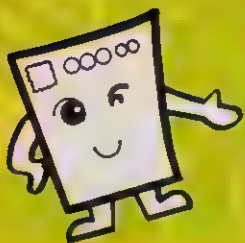
●●「ようすを見る」コマンドを実行すると、密偵が登場して敵国のようすを探ってくれる。これから戦争を仕掛けようなんてとき、便利だね。

人間十手  
下天の肉  
くろれば  
夢幻の  
ごときなり  
度生来  
滅る者の  
有るへまふ



HIT ANY KEY





# ゲーム すとりーと

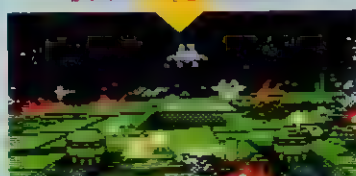
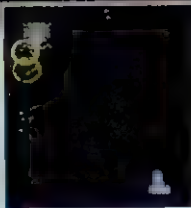
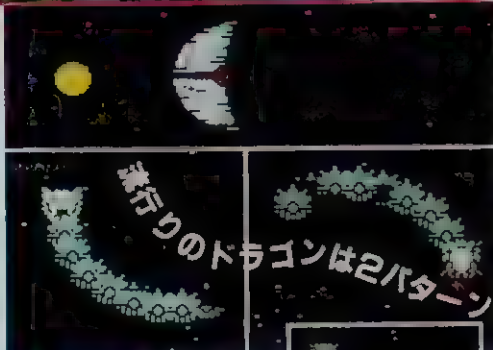
GAME STREET

夏もまっ盛り。夏バテなんかしないで、ゲームに熱中しよう。シューティングゲームでスカッとするのもいいし、長期の休みを利用して、時間がかかるゲームをクリアするなんていうのもいいね。

## スーパーレイドック は映画だ!

●今回も外人さへへの声入し

●導入部分は  
アニメみたい

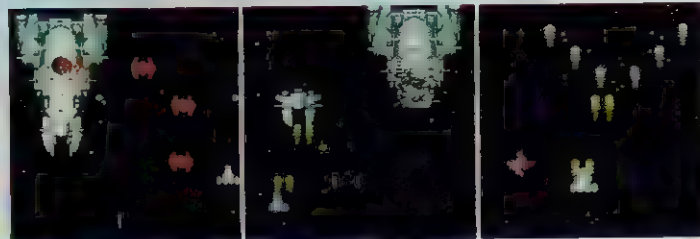


MSX2版の「レイドック」が、MSX1で甦った。その名も「スーパーレイドック」。スーパーとタイトルについていても決しておかしくないシューティングゲームなのだ。  
ソフトレビューでカバリーできなかった名場面」をここで紹介しよう。シューティングゲーム大好き少年なら、絶対に気に入るゲームだね。

## 安田くんの4コママンガ

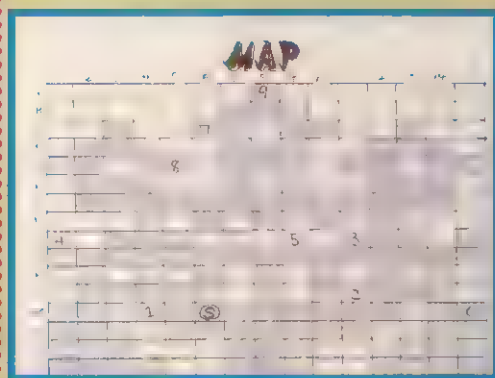


●大型キャラは？段階で攻撃してくるぞ ●あれっ、これは隠れキャラか？



●8月号の付録の8ページ イッス、の名前が入れ違ってた。ごめんナサイ

# 重森正樹くんのガリウスの迷宮徹底研究!

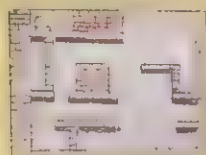


アイテム	入手場所	交力	力	9-Pの神殿	ワールド内の秘宝にありハートを見える
8-Nの岩の中	矢	矢筒	矢筒	エミールにあらはれ(7)	主人公の武器の隠し場所
5-Jの岩の中	セラに力をつけて天に飛ぶ。敵も空を飛べた。足が速くなる。	コイン	コイン	ここからいかに早く(1)	神殿から隠し場所へ行く時
13-Jの岩の中	主人公の隠し場所。アローを10個集める。	キー	キー	ここからいかに早く(7)	扉を開く時
15-Pの岩の中	アローを5つ集めて、アローの足が速くなる。足が速くなる。	聖水	聖水	あり、アローにあらはれ(1)	大魔王の隠し場所の秘宝が手に入る。
1-Nの神殿	大魔王の隠し場所。自分も手に入る。	マント	マント	あり、アローにあらはれ(1)	大魔王の隠し場所の秘宝を手に入れる。
5-Mの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
9-Jの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
12-Dの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
13-Cの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
3-Cの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
3-Fの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
1-Mの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
1-Pの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
9-Fの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
4-Dの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
2-Dの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
15-Iの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
10-Hの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
14-Pの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
7-Bの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
12-Pの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
7-Pの岩の中	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
9-Pの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
13-Eの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。
9-Bの神殿	天使の輪	天使の輪	天使の輪	あり、アローにあらはれ(1)	天使の輪を手に入れる。

WORLD 1 ヒントなし!これくらいはね!

WORLD 2

このワールドのヒント



この面のかべが剣でくずれる。くずるとかざり人形が出るよ!! やったね! 愛のかけはしだ!!

マントがあって、入ると出られなくなる回転扉のある面は、はしごを5回のぼろう!!

WORLD 3



WORLD 4



この壁を消すには、こうもりがいつばいる面(わかるね)のこうもりをぜんぶ殺す(と思う)。



聖水はここ!!

WORLD 5



ここをこわせば WORLD 9 マップがとれるね!

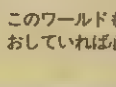
このワールドの敵をほとんど殺せばはしごが出る。オールがないと聖水がとれない! (天使の輪を使えばとれる)

WORLD 6



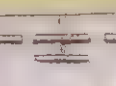
このワールドはたおせるロックマンことバックマンをたおしてれば心配なし!!

WORLD 7



このワールドもたおせる敵をほとんどたおしてれば心配ない。

WORLD 8

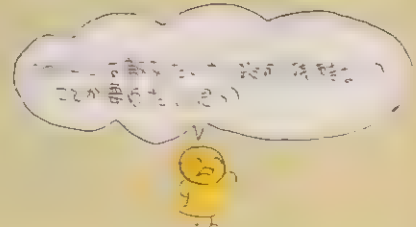


このはしごを出すには、この下の面の敵をぜんぶやっつけよう。じゅうたんがあれば下の方の火の海がれんがわかる。これでロッドがとれる!

WORLD 10

一直線さっ!

マップどこにあるのかだれかおしえてくれ!!





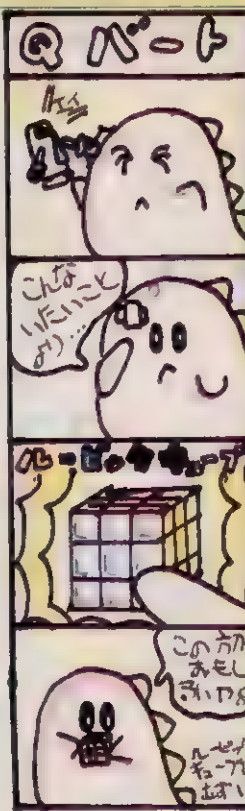
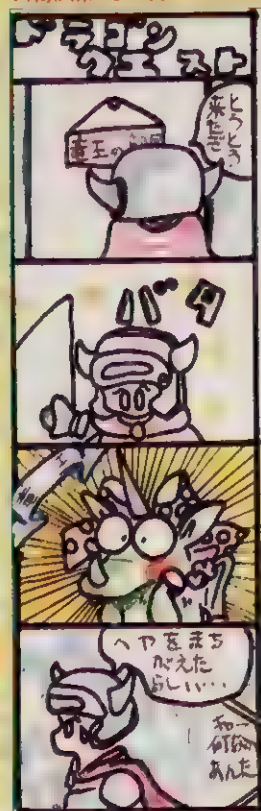


ハハハハ!と笑っちやおう!



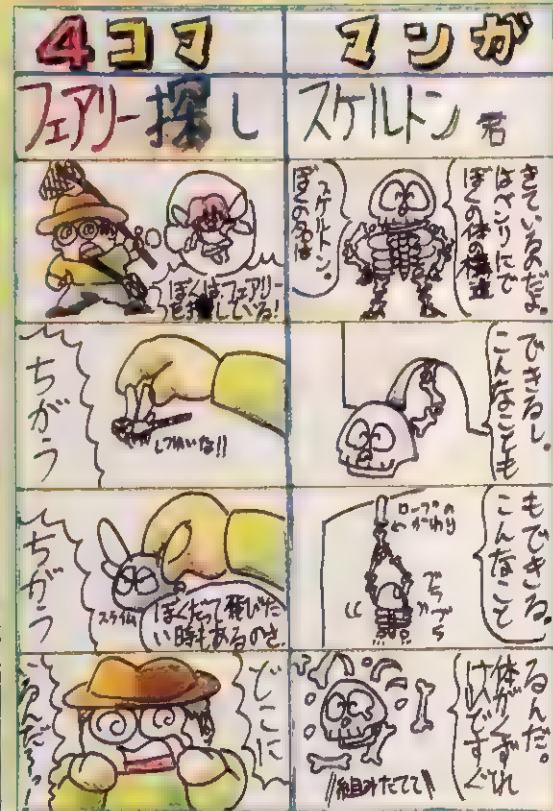
福岡県の江頭泰吾くん

神奈川県の小川泰史くん(13歳)



東京都の成田光辰くん(15歳)

京都府の甲良哲也くん(13歳)





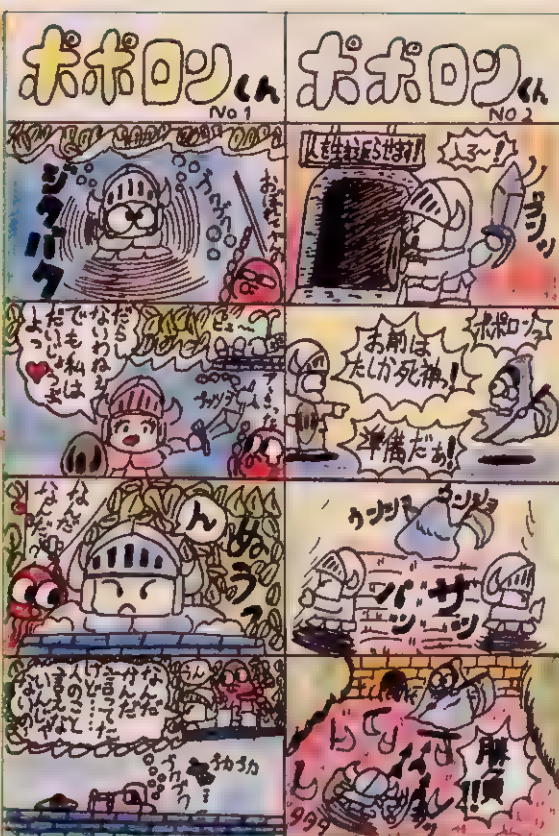


◆滋賀県の上西淳二くん(13歳)

◆新潟県の長谷知子ちゃん(12歳)



美しく描いてネー



◆兵庫県の平良秀くん(12歳)

◆新潟県の山口麻矢ちゃん





## 今月の役立ちイラスト

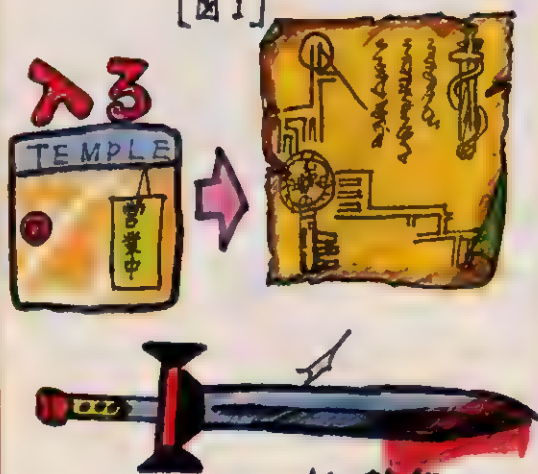
◆聖知東の西岡謙二くん(13歳)

●新潟県の日生野清仁くん（12歳）

# XANADU

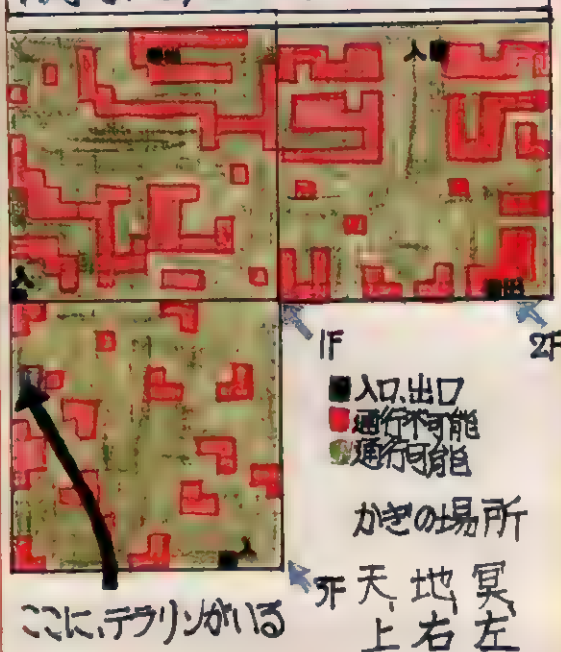
★ レベル3にくるには魔術の称号が  
MASTER-WIZになっっているこの TEMPLE  
に作くとく四口のようなドラゴンスリヤーの  
場所がある地図をみせてくれる

[圖 1]



by PAUL L.

霸邪の封印 地下神殿マップ



ここに、テマリンがいる

◆東京都のイチジマタカオくん(15歳)

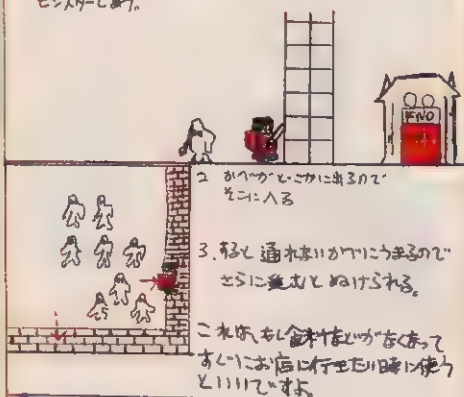
ザナドゥ

早く店に行きたい時

for MSX II

ザナドゥ  
XANADU

1. まずマ、ノトルを使い。  
通れないがへの辺に付着  
モンスタと書く。



この時に行くと、土にうまってしまう。

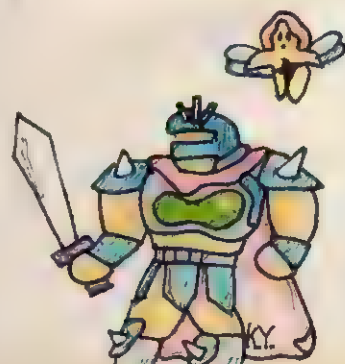
霸邪の封印

わけのわからん  
パスワード(?)

## ASCIIとくりかえそう

ASCIIASCIIA  
SCIIASCITAS  
CIIASCIIASC  
IIASCIIASC I  
IASCIIASCII

おまけSSSS.....とすると...



▲大阪府の山田健一郎くん(11歳)

★をかくのが夏だ!

●兵庫県の平本宏一くん(12歳)

## DRAGONQUEST

てきキャラをみん  
見たいなと思っ  
る人におし  
えるわ  
ワザです

画面になり  
ます。

あとは、  
を押すとキャラが  
かわつていきます。  
そして、なんと  
魔王が見  
える。

まぎタイマン画  
面がでるまえに  
を押せばなし  
にする

SPACE  
X P O S  
をおす

[Mapland]  
Kantou  
Montoli  
cull  
K

このように画面  
になる

この中の4つの中からMSX2.1のオリジナル  
画が選べるように  
なる。(絵が上手い)

Kantou Montoli B1.1 - Smoke

●岩手県の荒合孝広くん(14歳)

## DAIVA

1. 早稲...  
2. 早稲...

わいの勝ちや

GRAPHキー+SELECTキー  
+ [F4]キー + [F5]キー + ESC  
キーで

X-1 (P.F. + J. シュティ)

これでわく星戦は簡単だぜ  
みんなでつくしリアルドラ  
をたのそうぜ!!  
これは何回でもできるよん

●大阪府の増澤洋一郎くん

## 大戦略 MSX2

MICRO CABIN By. ぢわん

まずこの  
画面(MAPLOAD)  
を出す。

SPACE  
X P O S  
をおす

そして  
カーソルの  
右を  
おしながら...

[Mapland]  
Kantou  
Montoli  
cull  
K

このように画面  
になる

この中の4つの中からMSX2.1のオリジナル  
画が選べるように  
なる。(絵が上手い)

Kantou Montoli B1.1 - Smoke

●東京都の大島宏くん(13歳)

## ううでし

ううでしをかった  
みなさん! にんばせんを  
かなうて! 秋へ、行つ  
て来た人 (もなにかー)

1. 2. このような所に来る  
TABをおしてくだい  
TABをキルとま  
まくりができる。ESCでも  
(バツの所へ)もできる

3. 4. この穴から出てくる  
までラッパをひいていよう  
(おんしゃ!!) とすると...

しよーもせんテワ  
まず穴と穴がなくなつて  
いる所がううでしを  
ひきながら(おんしゃ!!)  
入ると...



## 112

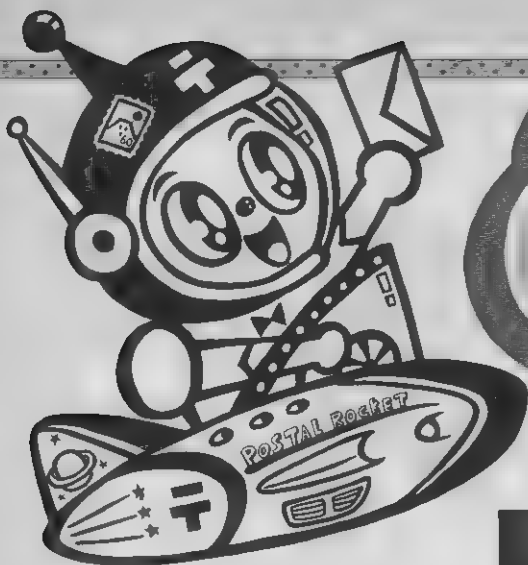
## A black and white cartoon illustration of a whimsical world. A large, smiling man with a lightning bolt on his head and a television set on his chest is the central figure. He is surrounded by various quirky characters, including a mouse-like creature, a robot, a snail, a flower, and a car. The background features a large moon, a star, and a city skyline.

LETTER  
INFORMATION  
解答乱魔のQ&A  
サークル大募集  
サークル自慢  
売ります、買います、  
交換します  
月刊R.G.B.小僧  
メーカーさんに  
言いたい放題/  
MICOM TOWN  
BOOKS  
PRESENTS

夏休みは快調かな？ 海や山でバカンスする  
 プランはどう？ お日さまと仲よくして、思  
 いっきり光合成しちゃうと気持ちいいよね！  
 というわけで、みんなのお便りでつくるこの  
 MSX ROOM。今月も情報満載だぞッ！！

113





# LETTER

編集部では、みんなから届くおたよりは全部読んでいますからね。キミの本音をバシバシ聞かせてほしいな。本誌のとじこみのアンケートハガキを使って、編集部宛てにどんどんお便りしてほしい。

●ボクの母は、「火の鳥」をやるときに、キーボードのカーソルキーで操作し、ジョイスティックを下において、足でボタンを押します。だから足の指にタコができています。こんな母をホメてやってください。

福岡県福岡市 重藤万士里 (13歳)



うーん、カンドー的なお母さんだなー。ぜひともゲームをしている姿を見たいから、写真に撮ってMマガまで送りなさい。しかし、どーやって足の指で連射するんだろ。フシギだ。

(足の指は器用じゃない編集者)

●ソノシートすばらしいですねえ……。でも、どうせ音を出すなら初めに田口編集長や編集者の人たちのメッセージを入れてほしかった。(余談)芳賀さん

て後ろ姿に人をひきつける何かがありますねえ……。

兵庫県神戸市 米倉敬司 (18歳)



ホホホ、私がウワサの(なってないかっ!?) 芳賀です。まあ、

そうですか、後ろ姿にねえ。

でも、よくこうもいわれるんですよ。前から見ても美人ですね、って。声も可愛いので(ホホホのホノ)ソノシートにも入れたかったんですけど、担当が首をタテに振ってくれなくて、こめんなさいネ。でも、情報電話の声は私ですから、皆さんヨロシクネ!

(編集長の声はデカイノ MERRY) ●突然ですがMSX ROOMのBOOKSのコーナーで間違いがあったので言います。

アドベンチャーブックの「魔界水滸伝」のところ、

①原作は全11巻……> 第一部が11巻完結で現在12巻も出てます(予定は全50巻だそうです)。

②クトゥールという……> クトゥール

のまちがいです。まあいいことでもないけど「魔界水滸伝」ファンの私としては少し気になったわけであり

ます。

それではまた。

三重県松坂市 福田浩司 (16歳)



まあ、①はどうでもいいやあ。でも②のほうはねえ、いだけ

けませんねえ。だいたいやねえ、クトゥールが正しいなんて誰が言ったの? 元の綴り知ってる? C T H U L H U って書くんだぜ。日本で出てる翻訳書でも「クトゥルフ」とか「クスルー」とか、人によっては「クルウルウ」と表記すべきだとか百説紛糾してる状態なんだよ、今でも。そもそも本当の原作者であるラプクラフト自身、わざわざ発音できないような綴りを選んで作ったわけであって、だから正しい表記なんてのがあると考える方がまちがっている。

(ラプクラフトの私としては少し気になったわけだけの編集者)

●まだMSXを買ったばかりで、さわっているだけという状態の私です。今後、通信もしたいし、子供(中1と小4)の勉強にも使わせたい。そこで質問なのですが、LOGOをMSXで使うためのソフトは出ていますか?

札幌市西区 戸川雅嗣 (42歳)



ハイ、出てますヨ! 日本プロモテックという会社から、MSX1用(もちろんMSX2でも動きます)のLOGOが発売されてます。ROMカートリッジで供給されて、価格は9,800円。詳しくは電話で、03-797-6585までどうぞ。

(CAI担当の編集者)

●HB-F900のRAM256Kbyteとは? またその使用方法、活用方法は? メモリマップパーについて、やさしくお教え願いたい。マニュアル見てもわからない……というよりコンピュータ自体がわからない自分。

北海道旭川市 下立 登 (30歳)



うーん、難しい問題です。まず、マップパーは標準ハードウェアではないので、マップパーを使うソフトウェアは対応機種が限られてしまいます。また、64Kバイトのマップパーを持つMSXに128Kバイトのマップパーを増設できないという大難問があります。それから、マップパーを使うDOS2とアプリケーションプログラムの関係を調整する必要があります。DOS2が発売される頃にマップパーの使い方を紹介できると思いますので、それまでお待ちください。(世紀末筆者)

## 今月の アフターケア

●8月号「MSX・SOFTトップ20」85ページに掲載した、13位のソフトのタイトルが、「ホール・イン・ワン・プロフェッショナル」となっていたのは誤りでした。正しいタイトルは、「ホール・イン・ワン・スペシャル」です。たいへん失礼いたしました。

●8月号「MSX ROOM」

120ページの「夏休み特別ソフトプレゼント」の応募方法に、「応募券をハガキに貼って……」とありましたが、こちらのミスで応募券がついていませんでした。このため、プレゼントの応募には、応募券なしのものをすべて有効として、公正に抽選をさせていただきました。申しわけありませんでした。

以上、関係するメーカーの皆様と読者の皆様に深くおわびを申し上げます。



## ウーくん。

木安沢エリオ



●MUSIC SQUAREで「新入社員とおるくん」が昔のゲームだと書いてあって、ショックだった。あのゲームが古いならそれをやったことのある僕はどうなるんだ。クレイジークライマー、ドンキーコング、ペンゴ、Mr. DO、スクランブル…あーなつかしい！岡山市 武田幸由 (14歳)

え？ おじさんじゃないの？ だって僕だってやったことないんだぜ（単にやらなかっただけか）。それにしても、小学生のときからゲームセンターに行ってるのか。うらやましいなあ。僕が小学生の頃は、ゲームセンターなんかなかったぜ。あるのはピンボールばかり……。

（最近ピンボールが好きなN）

●7月号のデジ・クラ、非常に良かったです。私もその昔、TK80-BSでいろいろやりました。7～8年コンピュータからはなれてまた復活するとき

に、PC-88かMSXか悩みましたが、互換性とコストパフォーマンスの点でMSXに決めました。TK80時代にも貴社の「ASCII」を読みましたヨ！埼玉県朝霞市 小寺和男 (28歳)

互換性とコストパフォーマンスでMSXを選んだとは、ユーザーの鑑ですね。ゲームにも通信にもワープロにも使え、デジタルクラフトのような高度の遊びもできるMSXは、ユーザーしだいで無限にコストパフォーマンスが上がるコンピュータです。よいしょッ。これで640×400ドットの液晶ディスプレイでもできれば無敵なんだが。

（と書きつつも、FMユーザーでMSXと98の両方を買う予定の筆者）

●MSX-NETのアクセスポイントを、増やして欲しいです。もし名古屋あたりにできたら、絶対加入します。岐阜県郡山市 近藤政紀 (13歳)



あれっ？ アクセスポイントは、名古屋に1回線、大阪に2回線ありますヨ。それ以外の地区でも、DDX-TTPとか使えば電話代もずいぶん安くなるし……。だから近藤くんもMSX-NETに入てね！

（voiceでお会いしようの編集者）

●僕はこの前MSX FANを買ってみた（もちろんMSXマガジンといっしょに）。MSX FANは「ハイドライドII」などのRPGの謎を全部解き明かしてしまおう。こんなことをしたらゲームがつまらなくなってしまう。読者は「ふーんこんなゲームだったのかー」といって謎をすぐ解いてしまおうでしょう。自分で解くからこそおもしろいRPGなどのゲームを、解いたとは言えない、こんなじゃ。MSXマガジンはちょこっとのせといて「このさきどうなるんだろう」といって興味をひき

たせる。そこが好きじゃ。

東京都多摩市 増永和也 (13歳)

いつも明るいMマガ編集部は、最近、お中元でいただいた美味しいものを毎日食べてて平和です。いやあ平和だ、ほんと。

（プレゼントが好きな編集者）

## 宛先はすべてこちら!!

「解答乱魔のQ&A」「サークル大募集」「サークル自慢」「売ります、買います、交換します」「メーカーさんへ言いたい放題」「プレゼント」の各コーナーへのお便りは、官製ハガキを使用してください。「○○○係」とコーナー名を必ず書いてください。応募の際の注意事項があるコーナーの場合は、よく読んだうえで記入してください。よう、お願いします。

宛先は、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン「○○○」係。雑誌名が記入されていないと、正しく届かない場合がありますので注意してください。

なお、「LETTER」コーナーへは、とじこみのアンケートハガキがご利用いただけます。この場合、切手は必要ありません。「ONLINE MAIL」のコーナーは、MSX-NET上でのみ受け付けます。msx0150まで、mailを送ってください。

また、往復ハガキや返信用切手を同封して返事を要求される方がいますが、編集部では一切対応できませんので、控えてくださるようお願いいたします。

## Illustration from READER'S



▲これが友沢くんの送ってくれた絵。とても上手ですね。次作に期待しています。でもMマガ編集部は全部で6人いるんですよ。誰がぬけてるのかな？

●編集部のみなさん、みんなには！以前Mマガの年賀状コンテストで2位になったことがある友沢です。いつも、最後に載っているイラストがとてもおもしろいので、真似して書いてみました。日立のH-3のスケッチプログラムを使って書きました。データのデータも送ろうと思ったけど、あやまってデータを消してしまいましたので、プリントに出力したものだけを送ります。次回はばっちり、オリジナルのかっこいい絵で決めたいと思っていますので期待してください。このイラストの失敗したところをあえて言うとなれば、編集長の顔をカッコよく描きすぎたところでしょうか。それでは。

兵庫県宍粟郡

友沢靖嗣





# INFORMATION

## 8月16日、夏休みゲームワールド パソコン〈H70〉ゲーム大会開催

夏休みもやや後半になる8月16日の日曜日に、キミは何をしているかな。この日、東京の有楽町にある日立ヤングプラザで、「夏休みゲームワールドパソコン〈H70〉ゲーム大会」と題して、あのSFホラー映画「エイリアン2」のアクションゲームで遊ぶゲーム大会が開かれる。時間は午後2時から5時まで。がんばった人には賞品も出るよ（入場は無料です）。

お問い合わせは、日立ヤングプラザ（東京都中央区銀座西2-2）、☎03-567-8073~4まで。

## MSXのA.V.の世界を探る 「パナソニックA1コンボセミナー」へ行こう

MSXは、音楽や映像の世界にも奥の深い使い方があることを、実際に体験できるイベントが開かれる。これは、ナショナルのパナソニックA1コンボを使って、コンピュータシンセサイザやビデオテロップの、機能や楽しみ方やテクニックを知るチャンス!! 下記の日時にぜひ参加しよう。

①「A1コンボセミナー」シンセサイザ編／8月18日(火)午後2時~4時。

②「A1コンボセミナー」ビデオテロップ編／8月19日(水)午後2時~4時。

会場 パナメディア銀座 ☎03-572-3871

## 東芝EMIのゲームソフト 「ダイナマイトボール」のゲーム大会だ!

来る8月16日と、23日の日曜日に、東京の東芝銀座セブンで、東芝EMIのソフト「ダイナマイトボール」のゲーム大会が行われる。このゲームは、ファミコン版でもおなじみのボウリングゲーム。この日は、今度MSX版が8月26日に発売されるちょっと前に、MSX版のゲームもお目見えして、みんなで腕を競いあててしまうという大会だ。決勝に残れば、100インチの大画面のモニターで豪快にプレイができるよ。

大会の当日は、まず予選があって、各回先着60名が参加できるというもの。上位入賞者には、ゲームソフト等の素敵な商品も用意されている。参加したい人は、下記の日時に東芝ギンザセブン(☎03-571-5951)に出かけてみよう。

期日 8月16日(日)、8月23日(日)

1回目(予選)午後1時~2時(決勝)2時~3時

2回目(予選)午後2時30分~3時30分

(決勝)3時30分~4時30分

ください。(応募作品には、必要事項を記入した書類を必ず添付すること)。

●応募のあて先、および問い合わせ先 〒105 東京都港区虎ノ門1 23 11 寺山パシフィックビル 財団法人 コンピュータ教育開発センター「インテリジェントスクール・イメージコンテスト」係 ☎03-593-1801

●添付書類の必要事項

①作品題名②氏名(ふりがな)③性別、学年、年令④自宅住所、電話番号⑤学校名(国・公・私)の別⑥学校住所、電話番号。※応募の締め切りは9月16日(火)。

なお、優秀な作品には、パソコンなどの副賞が贈られますよ。入選発表は本人への通知、及び新聞等で致します。

## 定期購読のお知らせ

MSXマガジンは定期購読ができます。本誌にとじこんである赤い払込み

切手をお送りくださる方がいますが、では受けつけられないので、注意

なお、定期購読についてのお問い合わせは、編集部本部本部募集

毎月自宅に郵送されます。の木屋さんまで行かないと買えなかった人、売り切れに悩まされて

## 情報電話

☎03(486)1824

情報電話は読者の味方。本誌の中に見つかった間違いを、いち早くみなさんにお伝えします。内容は、随時入れ換えていますので、疑問な点が出てきたらすぐダイヤルしてみてください。テープが24時間態勢でお応えします。なお、時間帯によっては混雑のためにかかりにくくなっていることもあります。その場合は、しばらくしてからかけ直してください。

## フジサンケイグループのパソコン通信 「EYE-NET」のお知らせ

昨年4月から有料サービスとして開始しているパソコン通信ネットワークの「EYE-NET」が、新しく通信を始める人のために、スタータ・キットを販売します。その中にある「MSX・スタータ・キット」は、ネットの会費とソニーMSX通信カートリッジのセットで価格3万4,800円で販売されます。詳しいことは(株)フジミックの「EYE-NET」センターまで。☎03-357-1738。

さて、その「EYE-NET」の特製テレホンカードが、先着100名の方にプレゼントされるお知らせ。応募方法は、ハガキに「MSXマガジン」と書いて、住所、氏名、年齢、電話番号を

明記して、下記あてに送ること。

〒162 東京都新宿区河田町3-1

フジテレビ内(株)フジミック

EYE-NETセンター

テレホンカード・プレゼント係

※夢工場のイラストデザイン入りです。

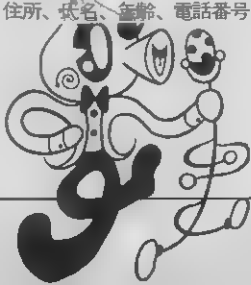
## 「インテリジェント・スクール・イメージ・コンテスト」作品募集中

インテリジェント・スクールとは、未来の学校のこと。子供から大人まで自分のしたいことが好きな時間に自由にできるところなんだ……。

そんな将来の情報化された学校のイメージを表現した、文章、図面、絵画、イラスト等の形態を問わず、作品を募集します。なお、文章の場合は、400字詰原稿用紙10枚以内にしてください。

応募の資格は、中学生、高校生(高等専門学校生を含む)です。グループでの応募も受け付けますよ。

応募のしかたは、学校、グループ、個人の別を問わず、応募作品を次のあて先へ、郵便もしくは宅急便で送って



# カーク

木下エリス



## 解答る魔の 質問コーナー Q&A



さて毎回いろいろな質問が寄せられるけれど、今回は特に質問の多かった通信のことについてお答えします。暑さに負けず仕事をこなす必殺解答者がお届けします！

### 問

僕はこんどアスキーネット  
で通信をやってみようと思  
っています。そこで具体的  
にどのようなものをそろえ、どうすれ  
ば入会できるのかを教えてください。ま  
た、漢字を通信で使用する方(特にM  
SX-Writeを使って)も教えてください。  
それから、これは一般論としてですが、  
1200ボーと300ボーでは、1200ボーの  
ほうが通信速度が早いわけですが、1  
分間の電話代はどれくらい得ですか。

### 答

ネットワーク通信の基本的  
なことから説明しよう。  
まず、ハードウェア。電  
話機のプラグをモジュラープラグにする  
こと。これは四角い小さいやつ。差し込  
み式電話のデカイのじゃ役に立たない。  
違っていたらNTTにたのんで付け換  
えてもらう。次にモデムカートリッジ。  
SONYのHB1-1200、同じくHB1  
300、キャノンのVM 300、パナソ  
ニックのFS-CM820、それに明星電器  
のV-3あたり。価格は24,800円~32,8  
00円。あとはMSX本体を用意してハ  
ードはOK。

入会などはまず申し込み書を手に入  
れ、スタートキットの代金、入会金、

年会費などを添え、申し込めばいい。  
ただし、モデムの種類によってはスタ  
ータキットが異なるので注意。

次の漢字の件だが、MSX-Writeは  
前述したモデムのうち、SONYのH  
B1-300を除いて、すべてに使用可能  
だ。MSX-Writeはあらかじめ漢字R  
OMを内蔵しているから、そのまま通  
信のためのフロントプロセッサとして  
使用可能である。MSXにモデムとM  
SX-Writeの両方のカートリッジを差  
し込むと、ターミナルプログラムが  
Writeの辞書を使ってカナ・ローマ字を  
漢字に変換する。ところが、両方でス  
ロットを2つも使うと、ディスクや第  
2水準漢字ROMを取りつける場所が  
不足する。スロット拡張器を使うのも  
面倒なので、ディスク内蔵やモデム内  
蔵のMSXを買うといいだろう。

最後の1200ボーと300ボーではどち  
らが1分間の電話代が得か、という話。  
これはどう考えても笑話にしかなら  
ない。鉄1トンと綿1トンではどちら  
が重いか、というのと同じ質問。1分  
間の電話代というのは、1200ボーのモ  
デムを使おうが300ボーのモデムを使  
おうが、大声で話そうがヒソヒソ話を

しようが、果てはテレホン・S〇Xを  
しようが、まったく変わらない。電話  
代というのは、時間でナンボと決まっ  
ている。

ボーレイトが高い、つまり通信速度  
が速いと何が安くつくか？ それは単  
位情報あたりの価格が安くなるという  
ことである。

たとえば大規模なデータ・ベースサ  
ービスのネットワークなどでは、その  
使用料を時間単位でとられることがあ  
る。この場合、同じ情報を引き出すた  
めにかかるデータ・ベースの使用料や  
電話代は1200ボーのほうが300ボー  
よりずっと安くなる。データ・ベースに  
アクセスしている時間、1秒にいくら  
という割合で、使用料や電話代がかか  
るということになるから、情報の量  
(単純に文字数と考えてもいい) が同  
じなら、通信速度が速いほど短い時間  
で情報を引き出すことができる。1200  
ボーは300ボーの4倍の通信速度。実  
際には端末やメインシステムの内部処

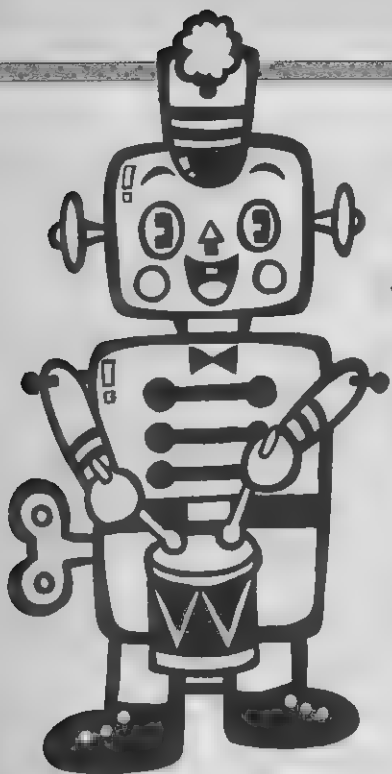
理、キーボードの入力に必要な時間な  
ども通信の間には含まれるわけだから、  
1200ボーと300ボーの2台の端末を使  
って、ヨーイ・ドンでアクセスを開始  
したら、1200ボーのほうが4分の1の  
アクセスタイムで済むかといえば、そ  
うはいかないが、それでも300ボー  
よりはずっと早く情報を引き出し終える  
はずである。情報量が多ければ多くな  
るほど、この差は広がることになるだ  
ろう。

1200ボーが300ボーより金銭的に得  
をするというのはこのあたりで、当然  
電話回線の使用料(よーするに電話代)  
も、通話時間が短いだけ安くあがる。  
同じ内容をやりとりするのに、ボーレ  
イトが高ければ短い時間で済むとい  
うことだ。

次にアスキーネットへの入会方法だ  
が、アスキーネットは現在3つのサー  
ビスを行っている。MSXユーザー専  
用のMSX-NET、電子掲示板を中心  
としたPCS、ネットを利用した知  
的創造活動をめざすACS、以上だ。

MSX-NETは、MSXクラブに  
入会するのが条件。入会金2,000円、  
年会費3,000円だ。ネットに加入する  
には、さらに、スタートキット(1万 5  
000円、1年間のネット使用権)を  
購入することになる。問い合わせは、  
MSXクラブ事務局03・486・4531まで。  
申し込み書は、この本誌にもとじま  
れている。PCSは、入会金3,000円、  
月間会費2,000円。1ヵ月単位で入会  
できるので、初心者には向いているだ  
ろう。ACSは、来年3月31日までの  
会費が6万円。どちらかというとネッ  
トワーク上級者向け。PCSとACS  
は、ネット営業部03(486)9662までお  
問い合わせを。申し込み書を送ってく  
れる。





## Our MSX

このサークルでは、ゲームの情報交換、売買交換、ショートプログラム、MSX人間などのことを載せた会報を月1回発行します。また年に1度ぐらい、他のサークルとゲーム大会もします。ぜひ参加してください。

- 代表者：水迫正幸（15歳）  
〒733広島県広島市西区古江東町15-25
- 日本全国から募集。年齢性別不問。



やる気のある方なら誰でも可能。

- 会費は月100円（小為替、または現金で）と60円切手1枚。
- 入会希望の方は、100円の小為替証書（郵便局で買う）を送ってください。折り返し詳しい案内書を送ります。

## MASAX CLUB

Mマガを超えるようなスゴイ会報を育てあげていきたいと思います。セガ&ファミコンのコーナーあり。

- 代表者：湯山正則（13歳）中学生  
〒270-01千葉県流山市向小金新田146-1
- 全国的に募集。年齢制限なし。MSX、MSX2ユーザーに限る（セガファミコン所有者ならナインも可）。

- 入会金150円。会費は月250円。

- 入会希望の方は60円切手を1枚同封のうえ連絡を。案内書を送ります。

## MSXキッス（仮称）

会報（月1回発行）中心のサークルで、主にソフトの売買、交換、ベスト10、必勝法、ゲームコンテスト、プログラム掲載などをやります。

- 代表者：杉山英雄（20歳）大学生  
杉山光雄（14歳）中学生  
〒458 愛知県名古屋市中区六田2-240
- 全国的に募集。年齢制限なし。MSXかMSX2を持っている方。
- 会費は月100円と60円切手1枚。
- 入会希望の方は、60円切手2枚を同封して連絡を。案内書を送ります。

## LGM

会報中心のサークル活動です。月1回会報を発行。ソフトの売買、交換、ヒント、裏ワザなどの、会員からの情報を載せています。

- 代表者：中村武雄（45歳）会社員  
中村篤史（14歳）中学生  
〒675 01兵庫県加古川市別府町新野辺1484 3
- MSXかMSX2を持っている人。
- 会費は月60円切手2枚。
- 入会希望の方は、60円切手同封でご連絡ください。案内書を送ります。

## LET'S ENJOY

ソフトの売買、交換、ゲームの裏技、隠れキャラQ&Aや特集をのせた会報を月1回発行。会員の希望やアンケートをもとに、楽しく親しみやすいサー

クルにしたいと思っています。

- 代表者：上田常男（40歳）会社員  
上田文徳（15歳）高校生  
〒419-01 静岡県田方郡函南町仁田695 2
- 全国的に募集。ナイン可。女の子大歓迎。
- 会費月150円+60円切手1枚。
- 入会希望者は60円切手2枚同封のうえ連絡を。案内書を送ります。

## MSX KOBE

ソフトの交換、売買を中心に、プログラムやゲームの紹介などの、会員の意見を中心にした会報を月1回発行します。プレゼント等もあります。

- 代表者：関 慎一（20歳）大学生  
〒658 神戸市東灘区魚崎北町6丁目1-19-113
- 地域、年齢、マシン制限なし。
- 入会金なし。会費月60円切手2枚。
- 入会希望者は60円切手同封で連絡してください。

※ディスク所有者、及びイラストの描ける方歓迎。

## ZEBRA

月に2回会報を発行します。たまに特別号があります。ベーシックのことや、おしゃべり、プログラム、付録他、楽しいことばかりです。

- 代表者：杉村宗徳（13歳）中学生  
〒371-01 群馬県前橋市高花台1-14 2
- 入会制限いっさいなし。
- 会費は月160円と60円切手2枚。
- 入会希望の方は、封筒に60円切手を1枚同封し、上記に連絡をください。案内書を送ります。

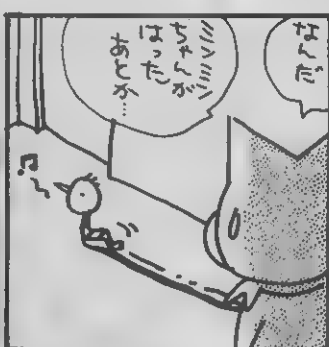
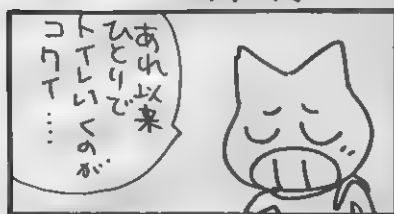
## —MSXサークル募集をしたい人へ—

MSXサークルの募集をなさる方は以下の項目について簡潔書きにしてお申し込みください。不明の点がある場合は掲載できません。

- ①サークル名
- ②サークルの目的、モットー、PRなど、わかりやすく
- ③代表者の氏名、年齢、職業、住所、郵便番号、電話番号を明記のこと。住所は都道府県名から、電話番号は市外局番からはっきりと。名前の後には捺印をお願いします。電話番号は通常掲載しませんが、特に希望する場合はその旨を明記。
- ④地域制限、年齢制限、マシン制限など、入会条件があれば明記。
- ⑤会費制度があるのか。ただし会費を集めて活動する場合は、会費の用途・金額を明記すること。また徴収の方にも記入のこと（切手か振書かなど）。
- ⑥問い合わせ受け付けの方法（往復ハガキか電話かなど）。
- ⑦代表者が18歳未満の場合は、両親の承諾書添えて送ること。内容がわか

るものであれば形式は問いません。以上の項目すべてについて記載が不明な場合は、掲載の対象外として扱いますので、お気をつけてください。一度掲載されたと、かなりの人数から問い合わせが来ることがあります。それぞれの方について、お答えさせていただきます。

ウーくん  
桜井エリカ



## サークル自慢

こんにちは! 私は、MSXマガジン86年5月号のサークル特集に掲載された、CMC (Computer Music Circle) の会長の、原田雅司 (はらだまさし) といいます。

MSXマガジンは、毎号楽しく読んでおります。私の音楽システムは、現在CXを中心として組まれており、CMCはヤマハCXユーザーを中心とした4人 (男3人、女1人) と、かなりアットホームですが全国規模のサークルです。CMCは、単なるMSXサークルではありません。MSXのハード、ソフト、そして音楽に精通したエキスパートぞろいです。特筆すべき点は、MSXユーザーには珍しく、会員のほとん

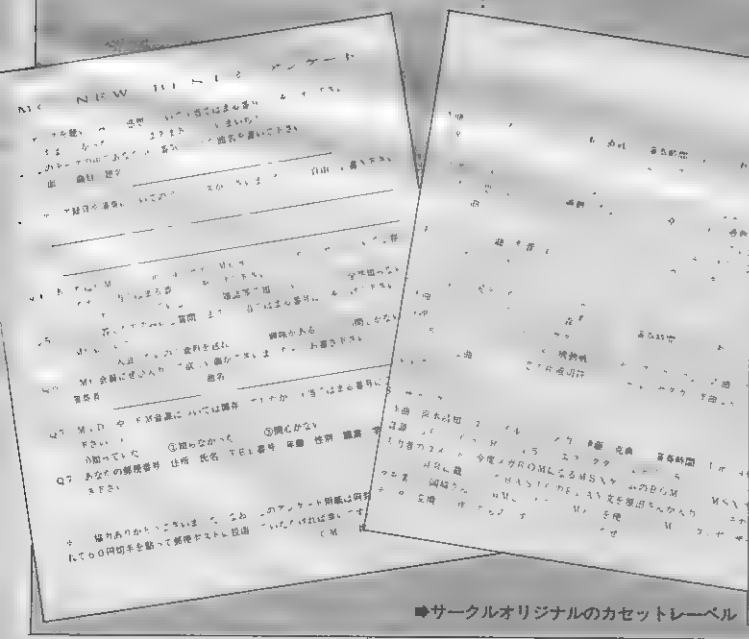
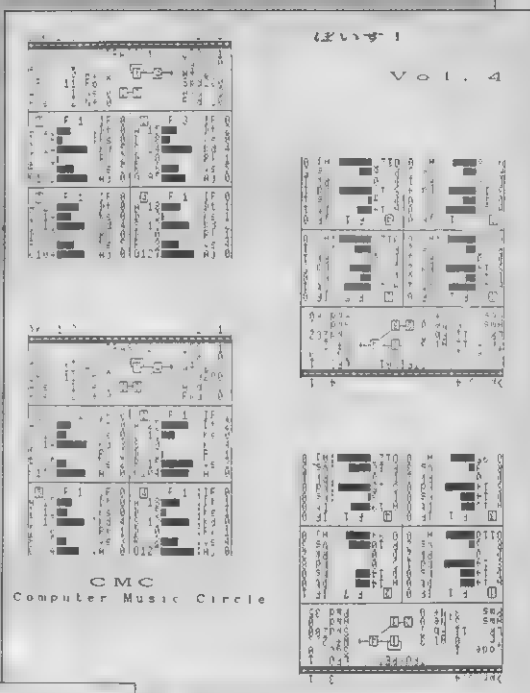
## CMC(Computer Music Circle)

東京都文京区 原田雅司さん主催

どがDISKドライブを所有しており、テープ版のソフトをコンバートして、DISK上で走らせたりしてるところです。

ヤマハSFGユニットの内部については、我々ユーザーにはまったく公開されていませんが、私たちは独自に解析し、YRM-51 (ミュージック・マクロ) なしてBASIC上での演奏や、MIDI制御を可能にしました。

—という活動報告を、会誌とカセットテープと共に送ってくれたサークル「CMC」の連絡先は、〒112 東京都文京区目白台1-21-2 和敬塾南寮220号 原田雅司さんのところでOKです。興味を持たれた方は、ぜひお問い合わせを!!



### 活動状況を教えて!

MSXサークルをつくっている方、あなたのサークルはどんな活動をしていますか。会報を発行しているサークルがあったら、ぜひ編集部まで送ってください。その他、集会の写真なども歓迎します。

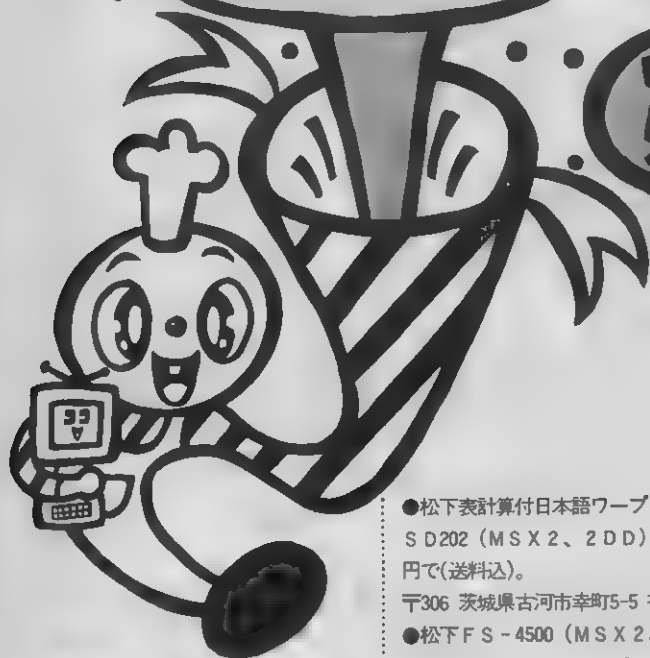
お送りくださるときは、サークル名、代表者の住所、氏名、電話番号、Mマガ誌上で募集した場合は、その号数を明記してください。その他、活動内容に関するコメントも書き添えてくださると幸いです。「サークル自慢」係まで。



# 売ります

# 交換します

# 買います



## 売ります!!

●カシオ日本語ワードプロセッサ M W-24 を 2 万 3,000 円ぐらいで (プリンタ付、新同)。

〒568 大阪府茨木市生保 84 4

嶋崎雅彦

●松下 F S - 4700 F ワープロパソコン (プリンタ、3.5 インチ 2 D D 内蔵、1 年使用) + 付属品 (取説、関連図書 1 冊、インクリボン 2 箱、ロール紙 1 巻) を 7 万 5,000 円で。

〒344 埼玉県春日部市大字備後 1018 関根孝

●ソニープリンタ P R N - C - 41 + プリントラボグラフィックマスターラボ + トラックボール を 3 万 5,000 円で (送料込)。

〒114 東京都北区田端新町 1 24-11-302 橋本秀秋

●未来 (M S X 1)、夢幻戦士ヴァリス、ブラックオニキス II、ヤングシャローックを各 3,000 円、ブラックオニキス、魔法使いウィズ、ペガサス、リザードを 2,000 円で (ウィズのみ箱、取説無、他全有)。

〒409-23 山梨県南巨摩郡南部町十島 96 滝勝幸

●松下表計算付日本語ワープロ F S - S D 202 (M S X 2、2 D D) を 8,000 円で (送料込)。

〒306 茨城県古河市幸町 5-5 福島一郎

●松下 F S - 4500 (M S X 2、新同、取説付) + ソニーフロッピーディスク H B D - 30 W + インターフェイスケーブル H R K - 30 + N E O S マウスを 7 万円で。

〒513 三重県鈴鹿市高岡町 2679-4 広部正紀

●キャノン V - 25 (M S X 2) + 夢幻戦士ヴァリス、マクロス、悪魔城ドラキュラ、ハイドライド、スタープレイヤー、サンダーボール + データレコーダ (2400 ボー対応、フタ開閉に難有) を 3 万円で (送料込)。

〒562 大阪府箕面市箕面 5-4-6 福吉昌之

●ソニー株式会社管理 (M S X 2) を 2 万 6,000 円 (送料込)、ザナドゥ、大戦略 (各 M S X 2、箱、取説付) を各 3,500 円で。

〒430 静岡県浜松市西町 392 2 大橋厚之

●松下パナソニック F S - A 1 (取説付) + グラディウス、悪魔城ドラキュラ、夢大陸アドベンチャー、コナミの 10 倍楽しむカートリッジを 2 万円で。

〒656 兵庫県洲本市宇原 1564 吉田住宅 宮本儀重

●キングコング 2、魔城伝説 II を各 2,000 円、魔城伝説、コナミのテニス、ロードランナーを 1,500 円 (以上全て取説、箱付)、イーアルカンフーを 500 円で。

〒390-14 長野県東筑摩郡波田町 9830

-9 奥原啓利

●オホーツクに消ゆを 1,500 円、谷川浩司の将棋指南、ベースボールを各 2,500 円、軽井沢誘拐案内、プレイボール、ロマンシア (M S X 2)、ドラゴンクエスト (M S X 2) を各 3,000 円で (まとめ買い優先、全て箱、取説付)。

〒210 神奈川県川崎市川崎区小田 2-18-5 中村方 鈴木勲

●松下 F S - 4500 (取説、保証書、箱、ダストカバー付) を 5 万円で (送料込)。

〒817-17 長野県上県郡上対馬町大浦 23-1 本村光

●メルヘンヴェール I (F D)、レリクス (M S X 2) を各 3,500 円、雀聖、レイドック (F D)、C H E E S E 2 を各 3,000 円、がんばれゴエモンからくり道中を 2,500 円、夢大陸アドベンチャー、グラディウス、スペースインベーダーを各 2,000 円で (全て箱、取説付、新同、レイドックにはおまけ付)。

〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区峰沢 町 51-7 伊藤朝輝

●ヤマハ Y I S 604 / 128 + アイワデータレコーダ D R - 20 + ソフトを 9 本 (ロマンシア、ザナック (各 M S X 2)、悪魔城ドラキュラ、三国志など) + α を 6 万 5,000 円以上で。または F D D 内蔵 M S X 2 との交換可 (完動品に限る)。

〒422 静岡県静岡市宮本町 8-23

望月徳義

●超戦士ザイダー、J P W I N K L E、ザナック (M S X 1)、夢大陸アドベンチャーを各 2,500 円、ドラゴンクエスト (M S X 1)、スーパーランボースペシャル、悪魔城ドラキュラを各 3,500 円、覇邪の封印 (M S X 1) を 4,500 円で (全て箱、取説付、送料込)。

〒812 福岡県福岡市博多区中呉服町 6-1 善導ビル 3 F -15 茶屋真粒美

\* \* \*

## 買います!!

■三国志を 6,000 円で (箱、取説付で)。  
〒820-06 福岡県嘉穂郡桂川町土居 50 0 土居 A 団地 2-14 林美喜夫

■N E O S スーパーインボーズカートリッジ S 1 - 10 または同等のスーパーインボーズ拡張ユニットを 7,000 円、松下 F S - 4000 用熟語交換ユニットを 5,000 円他 F S 4000 用ソフトを格安にて。

〒050 北海道室蘭市東町 1-28-1 53H-803 東海林晃

■夢大陸アドベンチャー、他コナミのゲームを各 2,000 円以下、レイドック、ザナドゥを 2,500 ~ 3,000 円で。

〒921 石川県金沢市古府町南 938 4 宮下直也

■ダンジョンマスターを 2,000 円、ボンバーマンスペシャル (ビーバック付)、リザード、ランボー (ROM) を各 1,500 円で。

〒421-03 静岡県榛原郡吉田町住吉 34 79 高橋基康

■ブラザープリンタ M - 1024 I I P I X を 3 万円で (完動品、取説、付属品付、購入年月日の明記希望)。

〒870-03 大分県大分市大字細 1142 林田正幸

■ヤマハ F M サウンドシンセサイザ S F G - 01 または S F G - 05 を 1 万円、ソニーミュージックスタジオ G 7 を、3,000 円で。

〒203 東京都東久留米市上原 2-4-58 36 林祐一

■雀聖を 3,000 円、グラディウス、アルバトロス、夢大陸アドベンチャー、魔法使いウィズ、レイドック、その他を各 2,000 ~ 2,500 円 (送料込、取説付) で。

〒910 福井県福井市若杉浜 1-202 森永純一

■ソニー P R N - C 41 用漢字 R O M P R N - K 41、M S X 標準漢字 ROM を各 5,000 円、ダブルレット、R S 232 C カートリッジを各 8,000 円で (型番明記、

# ウーくん。

桜沢エリヲ



多少の傷、汚れ可、送料当方

〒321-03 栃木県宇都宮市田下町542

大垣澄夫

■省聖、棋本平(ROM)、火の鳥、がんばれゴエモンからくり道中、うっでいぼこ、ロマンシア(MSX2)、ザナック(MSX2)などを各2,500円で。

〒243-02 神奈川県厚木市下荻野1043-16 藤井英昭

■ソニー漢表カルクを1万円、漢熟トマトを8,000円、ソニーフロッピーディスク(2DD)HBD-30W(ケーブル付)を1万5,000円で。

〒324 栃木県大田原市中央1-16-8 八子昌久

■FDD内蔵型MSX2とソフト(有れば)を安価で。メーカー名、機種名価格等を明記の上。

〒671-21 兵庫県飾磨郡夢前町置本468 加藤直希

■ディーヴァまたはレリクス(ROM)を4,000円以下で(取説、箱付、送料込)

〒574 大阪府大東市中垣内5-5-12 平井伸幸

■MSX2のFS-A.1を1万8,000円以下(他MSX2可)、ディスク(2DD、コントローラ付)2万5,000円以下で。

〒094 北海道紋別市落石町5丁目2番地 北高アパート 吉野幸作

## 交換します!!

当方▶モールモール2、キャッスル、がんばれゴエモンからくり道中、夢大陸アドベンチャー

貴方▶キャッスルエクセレント、スーパーランボースペシャル、コナミのボクシング、ホールインワンスペシャル  
〒536 大阪府大阪市城東区関目6丁目11-18-1-406号 八木勉

当方▶ハイドライドII、キャッスルエクセレント、大戦略、コナミの新世サイザー、ガリウスの迷宮

貴方▶ディーヴァ(MSX1)、火の鳥、がんばれゴエモンからくり道中その他

〒386 長野県上田市国分1-3-5 中村琢朗

当方▶三国志+夢大陸アドベンチャー+ハイドライドII+ファンタジーゾーン

貴方▶ヤマハFMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05

〒078-13 北海道上川郡当麻町中央1区-1 本間貴行

当方▶がんばれゴエモンからくり道中、夢大陸アドベンチャー、ハイドライドII、テグザ+モビレンジャー

貴方▶上記以外のMSX、MSX2の

メガROMソフト

〒639 21 奈良県北葛城郡新庄町足田232-33 吉満屋和也

当方▶軽井沢誘拐案内+はーりいふおっくすMSXスペシャル(各箱付)。

貴方▶三国志または大戦略

〒812 福岡県福岡市東区箱崎3丁目36-30-1106 青柳秀臣

当方▶レリクス、悪魔城ドラキュラ、ホールインワンスペシャル、キングコング2、ザナック(全てMSX2、箱、取説付)

貴方▶スーパーランボースペシャル、スーパートリトーン、1942、ドラゴンクエスト、うっでいぼこ(全てMSX2、箱、取説付)

〒610-01 京都府城陽市久世里ノ西230-22 橋口直人

当方▶ロマンシア+キングコング2+悪魔城ドラキュラ(全てMSX2)

貴方▶メルヘンヴェールI+レイドック(全てMSX2、FD版)

〒028 05 岩手県遠野市遠野町24-29-3 松田福寿

当方▶スーパーランボースペシャル、ハイドライドII、ファイナルゾーン、妖怪屋敷

貴方▶新ベストナインプロ野球、レリクス(MSX2用)、日曜日に宇宙人が

(テープ版)

〒063 北海道札幌市西区手稲宮の沢11-8-15 佐藤直樹

当方▶スカイジャガー、パイロード 貴方▶魔法使いウィズ、もうかりまっか? (ぼちぼちでんなん?)

〒240-01 神奈川県三浦郡葉山町一色1374-1 益田賢治

当方▶マッドライダー、がんばれゴエモンからくり道中

貴方▶ドラゴンクエスト、ヤングシャロロック、覇者の封印(MSX1)、ウイングマン2などのAVG、RPG

〒860 熊本県熊本市黒髪2丁目9-8 吉田方 島田和弘

当方▶ディーヴァ(MSX1)、悪魔城ドラキュラ

貴方▶覇者の封印(MSX1)、レリクス(MSX2)、三国志

〒590 大阪府堺市榊屋町東4丁目2-25 泉陽文化2F15号室 藤本健雄

当方▶夢大陸アドベンチャー、うっでいぼこ、ハイドライドIIのうち2本

貴方▶三国志

〒661 兵庫県尼崎市上の島高田町78-59 上原稔

※ ※ ※

⑤ 特に明記していない限り、連絡には往復ハガキを使用してください。

## おねがい

「売ります、買います、交換します」のコーナーは、ユーザー同士の広場です。自分の持っているマシンやソフトと、希望するものを交換したり、他機種を購入するために現在使用しているマシンを譲りたいというときにご利用ください。その場合、読者間でなんらかのトラブルが生じても、編集部では一切フォローできません。責任を持って各自が対処してください。

18歳以下でマシンを売りたい方は、ご両親の承諾書に捺印のうえ、お便りをください。また、成人の方でも、名前の後には必ず捺印をお願いします。

また、連絡方法は基本的に往復ハガキで行うものとします。特に電話連絡

を希望する場合は、その旨を明記してください。次の場合は掲載できませんので、ご注意ください。

①住所、氏名、年齢、職業が不明なもの(住所は都道府県名から)。②ソフト5本以上、交換希望のもの。③価格

の設定が非常識なもの(ソフト1本、1,000円で買います、など)。④電話連絡を希望する場合で、時間の指定があるもの。⑤MSX以外のハード&ソフト。⑥希望の値段がわからないもの。

なお、ハガキが届いてから掲載されるまで1~2ヵ月かかりますのでご了承ください。人数が多いため、抽選で掲載しています。今回載らなかった方、またおハガキください。



# 月刊

●STORY BY TAKA ITO  
●ILLUSTRATED BY KATSUYA. I

# R.G.B小僧

All Programmed by FUN PROJECT, Inc ©1987

このページで展開される物語は、完全なフィクションであり、実在の人物・名称・団体等とはいっさい関係ありません。どうぞ、おまちがいないようお願いします。

みなさん究極のソフトウェアとは何かご存じでしょうか？ 今回はこの問題について徹底的に追求してみたいと思うのです。パチパチパチ／　そこで、何が究極のソフトウェアかという、ズバリそれは冠婚葬祭（結婚式やお葬式のこと）なのです。ハハハ／　ともかくこの問題は、今後読者のみなさまにもヘビーにかかわる問題（あるいは、もう過去の話題となっている？）なのですから、

なぜ？ 冠婚葬祭が究極のソフトウェアなのでしょう？ 例えばお葬式。人が死んだという事実に対し、周りの人々は、いろいろなことを執り行います。お通夜、葬式、初七日、四十九日、一周忌等それはそれはさまざまなのです。

ここで、筆者自身最大の興味は、こ

のお葬式の考え方（あるいは儀式）をこの世の中に定着させたのはいったい誰なのか？　ということなのです。というのも、これを考えた人がとてもなくスゴイく思えてしょうがないのです。ドライな言い方をすれば、もう死んでしまった人に対して、何故こまでのことをするのでしょ



んそれは、そうすることによって周りの人々が皆満足するからだと思うのです。そして、それが人間皆共通に感じる満足感であるが故、ここまでの大きな儀式となり、あるいはイベントとなって現在に至るのです。

お葬式は暗いので、結婚式を例にとって追求してみましょう。ここで重要なことは、現在行われている結婚式のパターンと、それを取り囲む周囲の環境（親族・友人などの異様なノリ）が、あまりにも異常なので閉口してしまうということです。ゴンドラに乗って登場するカップル等、本当に彼等は何を考えているのべしでしょうか？ そんなこと人のかってだろう／　と言われる読者もいるでしょうが、人のかってにも限界があるのです。あれはひどい。実際に見たことはない（ところが聞いただけでも鳥肌が立った）ので、なんともこんなことを言えた立場にはないので重々承知の上、もう一度、あれは、ひどい。

確かに、前述の例は突飛的なものですが、通常行われているモノでもヤバイのがあると思われます。でかいだけで、食べるところがないウエディングケーキ（まじめに子供は、本物の大きなケーキだと思っている）、ウケセン狙いの花束贈呈（親泣かせて喜んでる場合かよ）、それに、何がキャンドル・サービスだ？（どこが、サービスなんだ？）等わけのわからないモノに加えて、何を考えているのか、親族・友人が先頭にたってこれを盛り上げる。

そして、非常に多数の人々が、この

パターンに、『結婚式は誰のでも同じだなアー』と嘆きながらも、一種の満足感を感じるのである。この世の終わりを感ぜさせるこのイベントの境に、一生暗い気持ちで生きていく輩もいることでしょう。ケケケケ……恐いことです。

それにしても、お葬式・結婚式どれをとっても、あのシステムを考えた人間が一番スゴイと思いませんか？　ここがオモシロイところなのです。ここに筆者の考える『ソフトウェア』という考え方が存在しているのです。それは単に、コンピュータのプログラムに關係するあらゆるアクションをさせて『ソフトウェア』と言うのではなく、人間本来の持つビュアな欲望を、どのように形あるものへとシェイプしていくか（満足感のあるものへと）を考えていくこと、そして、それを中心としたモノ作り、システム作り等、それらすべての過程を総称してソフトウェアというのではないのでしょうか。

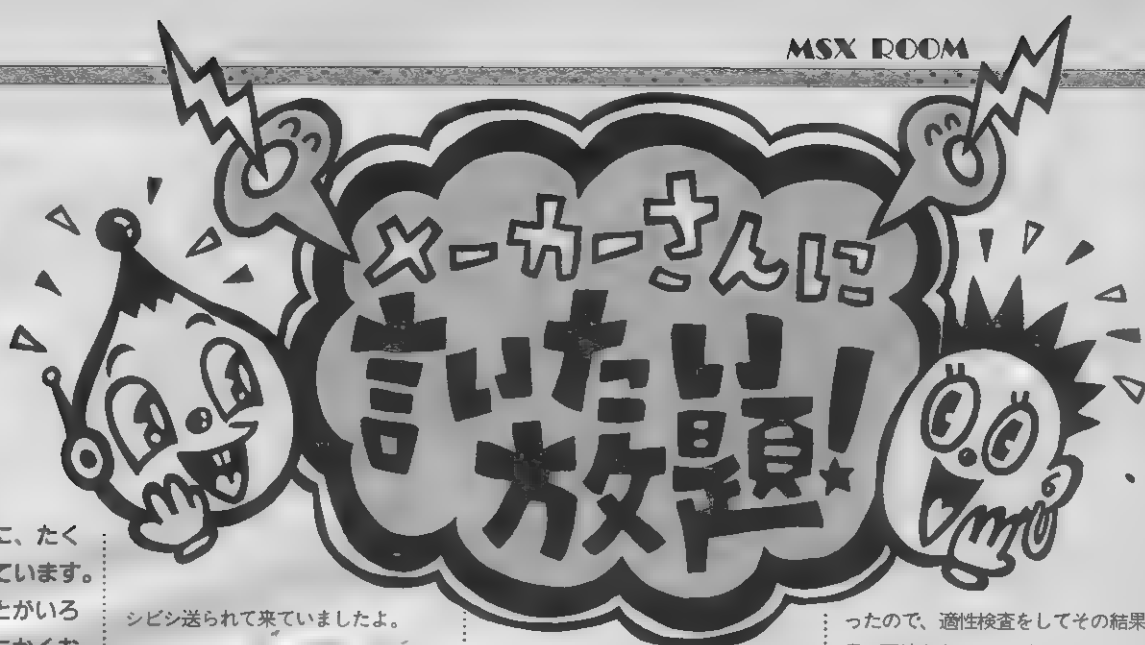
ところが、悲しいことに、この全体の過程の前半部分（アイデア・発想・思いつき等と一部からは呼ばれる）をまるで無視した、あるいはそんなモノいくら考えても、まるで評価されないという現実があるのです。

悲しい現実であることには変りないのですが、ここに、恐怖の源が存在していることに気づいてもらいたいものです。うかうかしていると、アメリカからの逆襲が始まりますゾ／

追伸：

今は忘れ去られた遊園地シリーズ第2弾／　近日公開お楽しみに／





毎月このコーナー宛てに、たくさん  
さんの意見が寄せられています。  
なるほど／と思うことがいろいろ  
ありますねえ。とにかくお  
便りをお待ちしています。

## 全ソフトメーカーさんへ

現在、MSXには野球のソフトが少  
ない。ファミコンではナムコの「ファ  
ミリースタジアム」が大ヒット中です。  
そこで、どうか全メーカーのみなさん、  
今までにないような野球ゲームをどう  
か出して下さい。全MSXユーザー  
の願いです。よろしくお願いします。  
大分県大分市 新坂大介(14歳)

## 日本テレネットさんへ

なんでMSX2の専用ソフト出して  
くれないんだよー。おたくのゲーム  
はみんなグラフィックがきれいなんだ  
から、MSX2の機能を使えば十分に  
できるはず!! 「女神転生」からは、他  
の機種と仲間入りさせてくれー。  
東京都江東区 棚原 厚(16歳)

## ジャレコさんへ

「燃える／プロ野球」をMSX、MS  
X2用と別々に出して下さい(メガ  
ロム採用)。ファミコンにできるだけ近  
く、そしてできればくれボイスも入  
れて下さい。お願いします。

茨城県牛久市 阿見俊輔(12歳)

●うーん、とにかく野球ゲームのソフ  
トが欲しいという声、たくさん編集  
部に寄せられていますね。この他に、  
宮崎県宮崎市の岡元政治くん、福岡県  
田川郡の松岡一益くん、神奈川県足柄  
下郡の高橋宏彰くん、東京都港区の北  
村和宏くん、千葉県鎌ヶ谷市の千葉享  
一くんets、からも同様のご意見が、ビ

シビシ送られて来ていましたよ。

## マイクロキャビンさんへ

MSX2版「大戦略II」を出してく  
ださい。PC-8801版以上のものにし  
て下さい。それからBGMを付け、  
マップ・エディットは絶対に付けて、  
お願いします。

長野県須坂市 小泉博基(14歳)

## SEGAさんへ

「OUT RUN」を、MSX、MS  
X2版両方出してください。選曲機能  
もつけて。マークIII版が出るのにMS  
X版が出ないなんておかしい。

埼玉県岩槻市 匿名希望(15歳)

## ボニーさんへ

「ウルティマIV」を作るにあたって一  
言(二言かもしれない)。絶対メガROM  
使用、データをパスワード方式にして  
ください。ディスクだったら買わんよ  
(5Mだっていーから)。

今は、メガROM+パスワードの時  
代だノ

神奈川県横浜市 吉澤和美

ぼくの夢、希望、願い、頼みですノ  
「ウルティマIV」をMSXで出してく  
ださい。

新潟県村上市 小林憲夫(16歳)

## コナミさんへ

ファミコンで、あの究極のシューテ  
ィングゲーム「沙羅曼蛇」が出ると聞  
きました。MSXでは「グラディウス  
2」が出ます。しかし、なぜMSX2  
ではアーケード版の移植はしないので  
しょうか? MSX2の機能では、ア  
ーケード版のゲームに最も多いアクシ  
ョン・シューティングに向いていると  
思います。だからぜひ、どんどんア  
ーケード版のゲームを移植してください。

できたら「沙羅曼蛇」がいいな。

埼玉県北葛飾郡 浅間剛志

コナミさんへ。「月風魔伝」をバー  
ジョンアップして、MSX2で出して  
ください。

大阪府泉佐野市 神藤 理(12歳)

6月4日、コナミの女子採用の面接  
へ行きました。あまりにも人数が多か

ったので、適性検査をしてその結果を  
見て面接をすることになり、みごとに適  
性で落ちました。コナミのソフト大好  
きだから、絶対に採用してほしいだけ  
けど……残念です。でも、コナミのフ  
ァンの一人が応募した事を知ってほし  
かった。

北海道岩見沢市 近藤めぐみ

## エニックスさんへ

今、ファミコンで大人気の「ドラゴ  
ンクエストII」をMSX版へ移植して  
ください。全国のMSX仲間も首を長  
〜くして待ってるはずですよ。もし「ド  
ラクエII」が出たら、もう、うれしく  
て泣いちゃいます。ずえ———つた  
いに出して下さい!!

佐賀県唐津市 市丸泰生

MSXで「ドラゴンクエストII」を  
早く出してください。BGM(特に復  
活の呪文の音楽)は、ファミコンと同  
じようにきれいな方がいいなと思いま  
す。それと、二人目、三人目の名前も  
セレクトできるといいです。

大阪府豊中市 檜物勝弘(12歳)

●この「ドラクエII」が欲しいという  
声は、毎度おさわがせで、たくさん  
のハガキが届きます。ここで、これは未  
確認情報なんですが、この秋に「ドラ  
クエII」がMSXに移植されて発売さ  
れるという噂もあります。どうかな?

## YAMAHAさんへ

富士通のFMAV 40Iのようなシー  
ケンサ(QX-5)と、FM音源ユニット  
(TX81Z)を合わせた、1Uサイズの  
モジュールが欲しいです。

大阪市住吉区 網野雅人(22歳)







## 水で動く ウォーターウォッチ

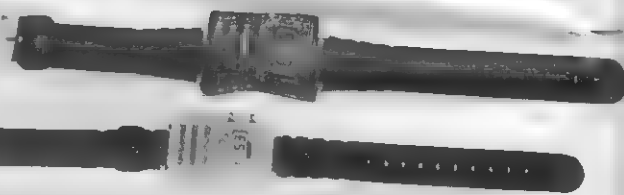
この時計、一見すると、ただのデジタル時計みたいだけど、ただモノではない。水で動く、というヘンな時計だ。

“水で動く時計”とか言われても、いったい何のことかわからないと思うけど、この時計は、水にぬらすと、それだけでエネルギーが補充される仕組みになっている。

電池を入れ換えるかわりに、水にぬらすわけだけど、これは、“ボルタ電池”の原理を利用したもの。時計本体には

亜鉛と銅の板とスポンジをサンドイッチさせたものが組み込まれていて、これを水に浸すことによって、電気が発生する、というわけだ。

時計の側面にある小さな3つの穴から、水を入れれば、約2〜3週間は動き続ける。水以外のジュースやビールなどを入れても同じ動きをするけど、なんとなくべたついてしまうから、ただの水道の水にしといた方が、ケンメイだろう。



2〜3週間ごとに、きっちり水を注入しなくても、普段の生活の中で、この時計をはめたまま手を洗ったり、シャワーを浴びたりすれば、自然に充電というか、エネルギーの補充ができるから、楽チンなものだ。

日本の梅雨のように、湿気の多いところでは、補充なしで、1ヵ月も動き続ける。つまり、大量の水分を必要とするわけじゃないから、いくら水不足だといっても、まったく心配はいらないといえよう。

デジタル・ウォッチとしての機能は時間、分、秒、月、日を表示する。そ

して、しごく当り前だけど、防水。海やプール、マリンスポーツにはもちろん、沢登りのキャンプなどのアウトドアスポーツにもばっちり。ダイバーズ・ウォッチより軽くて楽チンだ。

Made in U.S.A. で、お値段は、4,000円。写真の2タイプがある。

ALL COPYRIGHT RESERVED WORLD-WIDE PATENT PENDING PCT

U.S.A. Reg No. 87-00058

●問い合わせ●

株式会社アレフ

横浜市中区山下町28 2

T E L (045) 662-7957

## アウトドア・ウォッチの決定版 サバイバル・ウォッチ

スパイ7つ道具ならぬ、サバイバル7つ道具が装備された時計が、この「サバイバル・ウォッチ」だ。7つ道具といっても、腕時計の中にぜんぶ組み込まれているから、突然、非常事態になっても安心、というワケ。キャンプやアウトドアのレジャーにだけでなく、もちろん普段の生活にも、イロイ

ろと役に立つだろう。

さて、この「サバイバル・ウォッチ」は、3つの部分から成っている。

①本体（時計の表面）

●手巻き式メカニカル・ウォッチ（アナログ）

●LCDウォッチ（液晶デジタル・月・日・時・分・秒の表示）

●コンパス

②時計バンド面（取りはずし可能）

●アルファベット・モース信号インジケーター

●センチ・メートル/インチのスケール

③本体の裏面のケース

●釣り針、釣り糸、釣り用おもり、安全ピン、縫い針が入っている【このケースに何を入れるかは、あなた次第。

マッチ、バンソコウ、錠剤などの小物を入れることができる）。

腕時計をしているだけで、サバイバル・キットを持ち歩ける、というのも便利だけど、別に、身に危険が起これなくとも、安全ピンなんかは、ズボンのボタンやファスナーが壊れてしまったときなんか役立ち、針も、デジタルウォッチや計算機を調整するとき役に立ったりする。カバンの中から、そういう道具をガサゴソと出してくるのって、ちょっと恥ずかしかったりするけど、腕時計の裏ボタンなら手軽でいい。

さて、「サバイバル・ウォッチ」のお値段は、6,800円。カラーは二色で、ブラックと、アーミー・グリーンがある。

●問い合わせ●

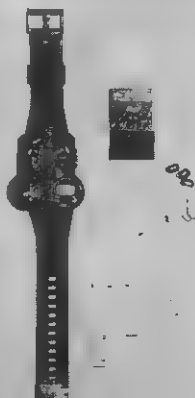
(株)ブラミー 〒111 東京都台東区蔵前4-14-14 T E L (03) 851-4111

★★プレゼント★★

この「サバイバル・ウォッチ」を、なんとプレゼントしてしまいます。抽選で、2名様。欲しい人は、下記へハガキで応募してください。

★プレゼントの宛て先★

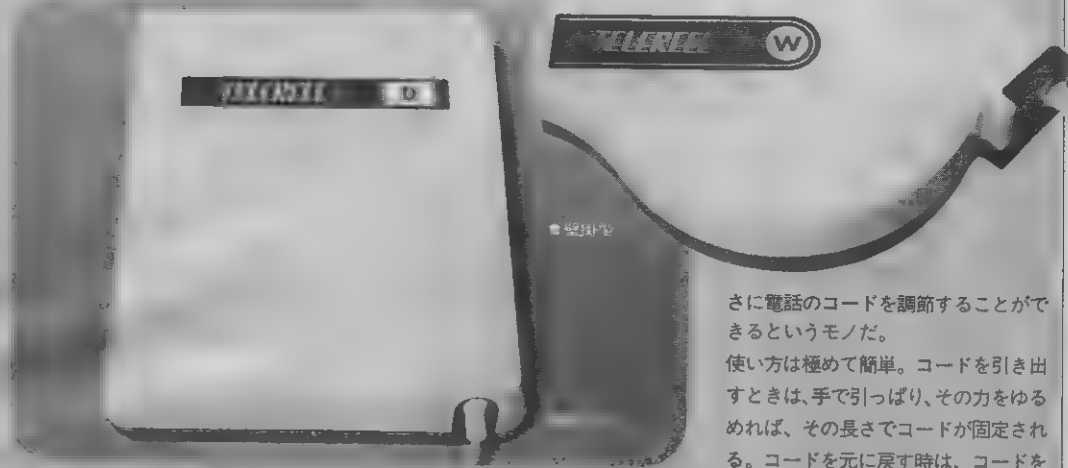
(株)エムエムシー 担当=藤井  
東京都台東区上野5-25-4 岸野ビル3F T E L (03) 833-3700 ★「MSXマガジン・プレゼント、サバイバル・ウォッチ希望」と書いて、必ずハガキで応募してください。



# どこでも電話 テレリール

最近、NTTのCMで、お父さんが電話を持って家中歩き回るやつ、知ってる？ あれは、どこでも話せる、「ワイヤレス・テレホン」だけど、本当にワイヤレス・テレホンって必要なんだろうか。親子電話とか、ホームテレホンにすれば、電話線は1回線でも、家の中に何台もの電話を配置することができるし、無線電話だと、場所によっては、電波障害もおこるっていうからね。何が本当に便利なのか、なかなかわからない。

しかし、~~でも、人には~~あんなに事情があるぜ、というわけで、やっぱり、「どこでも電話」的な機能っていうのは欲しい。自分専用の電話を自分の部屋に引く、っていうのが理想だけど、なかなかどうもできない。でも、ワイヤレスホン導入にはお金がかかるし……



という場合、せめて家族に聞かれない場所でリラックスして電話をしたいもの。そこで、みなさんがよくお使いになる手に、「延長コード」というワザが

ある。3m5mはアタリマエ!! 最近では、7mとか10mの延長コードまで売ってる。長いコードさえあれば、ワイヤレス・テレホンなんていらないよん、というわけだ。

でも、3mくらいならまだしも、7mとか10mの長いコードって、みんな、どう処理してるんだろう。こんがらがっちゃって、イザという時に使えなくなったりして……。

そういう電話コードの悩みを一挙に解決してくれるのが、ここでご紹介する「テレリール」。必要なとき、必要な長

さに電話のコードを調節することができるというモノだ。

使い方は極めて簡単。コードを引き出すときは、手で引っ張り、その力をゆるめれば、その長さでコードが固定される。コードを元に戻す時は、コードを少しだけ手で引っ張り、その手を離せば、自動的にケースにコードが収納される仕組みになっている。

コードの長さは8m。4心タイプの電話でも2心タイプの電話でも使える兼用タイプ。卓上型と壁掛型の2種類あって、お値段は、それぞれ5,500円。卓上型の方は、ボディ・カラーに、ピンク・ブルー・アイボリーの3色がある。壁掛型のカラーは、アイボリーのみ。

## ●問い合わせ●

高千穂産業株式会社 〒462 名古屋市北区浪打町1-44 TEL(052)915-1111(代)

# お風呂専用のフォーゆ テレコ

その形だけ見ると、むかしむかしの懐かしいラジオみたいに見えるけど、この「フォーゆ」は、ラジオじゃなくて、カセット・プレーヤーだ。

ウォークマン・スポーツが発売されて以来、アウトドア用の、防滴タイプのテレコやラジカセが増えてるけど、その手のものを買っても、インドアで使ってる、っていう人の話も、よく聞く。

「スポーツタイプのテレコは、防滴であるというだけじゃなくて、壊れにくくガンジョウにできてから、水にはぬらさないけど使ってる」と、いう人がいるかと思えば、「海とか山とかプールとあって、結局たまーにしか行かないから、そういうときのためにだけにテレコを買うお金もない、って思う。」

「スポーツタイプのって、普通のタイプのに比べたら値段が高い。でも、値段が高いせいで、音が悪いからサイテー!」

という、批判的な意見の人もある。でも、最近、急速に増えてる、男の長風呂、お風呂大好き人間は言う。

「今までは、お風呂のガラス戸の外の脱衣所ののこにラジカセを置いて聴いてたんだけど、それだと、シャワーとか浴びてると、ぜんぜんきこえないし操作することにドアを開けなくちゃならないから、めんどくさい。それに、ドアごしだとよくきこえないから、どうしてもボリュームを最大にしちゃうから、親には怒られるし……。」

こういう苦労話している人間に、防滴タイプのラジカセについて聞いてみた。

「防滴タイプのって、お風呂の中に置けるから、サイコーだよな。オーディオにうるさい奴なんかは、防滴タイプのは、音質がすっごく悪い!」とか言ってる、バカにするけど、お風呂の中って、エコーがかかるし、はっきり言って、音質なんか、あんまり関係ないん

だよな。お風呂で、いかに楽しく気分よく音楽を聴けるかどうか問題なんだから。案に聴けなかったら、お風呂に入ってるストレスたまりたりして、アホみたいじゃん。」

という。要するに、お風呂で楽しむためには、音質よりも、使い勝手や手軽さが大事だ、ということだ。

この「フォーゆ」は、操作性が簡単。ただじゃなくて、オートリバース機能が採用されてるから、長風呂もゆっくりと楽しむことができる。好きな音楽を聴きながらリラックスしてお風呂

に入れば、体だけじゃなくて、精神的にもリラックスできて、最高の気分が満喫できるというわけだ。

「フォーゆ」のサイズは、タテ13cm、ヨコ16.5cm、ハバ6cmとコンパクト。色はピンク。お値段は14,800円。(単3乾電池4個付き)再生専用機で、不要な録音機能は、なし。

お風呂用の「フォーゆ」といって、もちろん、海やプールでも活躍する。尚、水中での使用はできないので、お風呂の湯舟の中で使うなどの、変態的行為には不向き。

この8月には、AMラジオ付きのラジカセタイプ(TP-303)も新発売される。ラジカセタイプには、ピンクとライトブルーの色がある。

## ●問い合わせ●

東京商事株式会社 〒160 東京都新宿区北新宿2-24-2 TEL(03)366-1151





# BOOKS

## TRONを創る

月刊誌「bit」に連載された記事をまとめた、技術者向きの本である。

TRONとは、著者の坂村健・東大講師が提唱し、複数のメーカーが共同で開発している1990年代のOSで、マシンインターフェースを作り直すという大きなプロジェクトである。

本書には、MSXのプログラマが参考にするべきことが多い。例えば、M

SXのワープロの文書ファイルに互換性がないという問題に対して、TRONの「実身/仮身モデル」に基づく互換データファイルは、ひとつの解決策になるかもしれない。TRON、UNIX、MACなどの優れたコンピュータ環境を研究することは、MSXの進歩にとって重要であろう。

私は、本書を読んで東大の大学院を受けようと思ったが、昨年の問題を見てブツンしてしまった。東大の先生が考えることは、なにかと難しい。

共立出版 1,800円



アスキー BOOK

## ウーマンズワープロ

ひと昔前は、タイプライターが打てることが0.1の条件だった。今はもちろんワープロ。女子大生の間でも、就職準備のためにワープロスクールに通う人が増えている。

昭和60年に、日本商工会議所が主催する「日本語文書処理（ワープロ）技能検定」が初めて行われた。1～4級を取得すれば、社会的にも通用すると

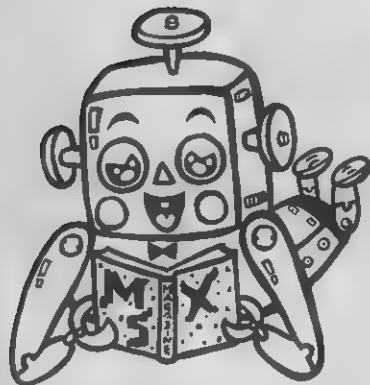
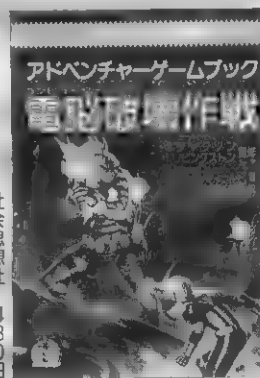
あって、女性の新しい資格として注目されている。「ウーマンズワープロ」は、この検定を目指す女性を対象にした本。実際に資格をとった人たちのケーススタディや、実際の試験突破法など、内容は盛りだくさん。実際にワープロを仕事に取り入れて活躍している、著名人のインタビューもある。ワープロ文書のサンプル集など、実用的なページもあって、受験者でなくても、ワープロの世界を楽しめるようになっている。

## 電腦破壊作戦

お馴染み、S・ジャクソンとI・リビングストンの監修で出ているアドベンチャーゲームブック。このテの本は、今あちこちから出版されているが、社会思想社のシリーズは、活字主体の正統派といっていだろう。すべてが、上記ふたりのアドベンチャー作家によるオリジナル小説だ。文庫サイズで気軽に読める点もいい。

さて、この「電腦破壊作戦」は、タイトルを聞いただけでゾクッとくる、ハッカー体質の人にもいるのではないだろうか。銀河系を支配する惑星、アルカディオン帝国の「女王コンピュータ」を破壊し、人類を解放することが、読者に課せられた仕事だ。まず、3つの惑星で手がかりを探し出さなければならないという複雑さが、まるでAVGと同じ。最後までたどりつくには、かなりの頭脳と忍耐力が必要だ。サイコロと鉛筆、消しゴムを用意して、いざ/

社会思想社 4800円



## ロマンシアハンドブック

最近のゲームは複雑で、ちょっとやそっとじゃ到底解けないようなものばかりだ。ここまでくると、逆に、難しくなければつまらない、という具合にもなってくる。高いお金を払って買ったソフトが、すぐ解けてしまったんじや、なんとなく損したような気分にもなるもの。

とにかく、「ロマンシア」も、そんな

ゲームのひとつ。ヒントやアドバイスがなければ解けそうもないのだ。この「ロマンシアハンドブック」は、ぜひとも参考にしてほしい一冊。キャラクターの説明など、読んでからプレイしたほうが、何倍も楽しめることうけあい。ユーモラスなコミックタッチの絵がなかなかむ。

「他人の失敗を参考にエンディングをめざそう」なんていう「必勝法」や「セリナ姫のファルコム訪問記」などもある。読み物としても楽しめる。



J-OCHAI 版 BOOK

問い合わせ先

●共立出版/03(947)2511 ●アスキー/03(486)7111 ●社会思想社03(813)8101 ●JICC出版/03(234)4621

外は暑い夏だけど、キミは外で遊びまわっているかなあ？ えつ、涼しい部屋で本を読んでいるって？ そう。季節を問わず本を読めばいろんなことがわかるから、こりゃ絶対に楽しいことだよ。今月も、全部で何冊の本を読んだか、記録しておくといね。

# PRESENTS

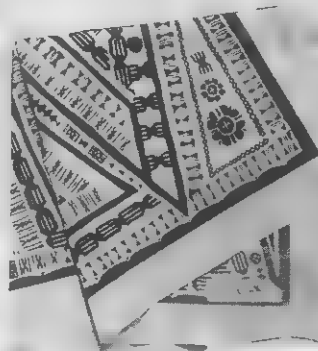
ほかでは手に入らないオリジナルグッズが今月もいっぱい。  
1枚のハガキにひとつだけ希望商品を書いてね。

◆ちよっぴりエッチな内容のソフト「ダブル・ビジョン」。いろいろな女の子の絵がいっぱいつまっている。3.5インチディスク版。MSX2用。ソフトハウス「ハード」より、5名様にプレゼント。「ダブルビジョン希望」と書いてね。



Charles  
Mik. Zankgala

◆東宝から、ルパン三世のオリジナル下敷を10名様にプレゼント。しっかりしたつくりなので、毎日の使用にも十分耐えるゾ。裏にはスケジュールが書きこめるようになっている。「ルパン下敷希望」と書いてね。



◆スポーツフェアの「IKKO'S THEA TRE」のためにつくったオリジナルバンダナ。ページュに茶の渋い色合いがニクイ。「IKKO'S バンダナ希望」と書いてね。10名様。

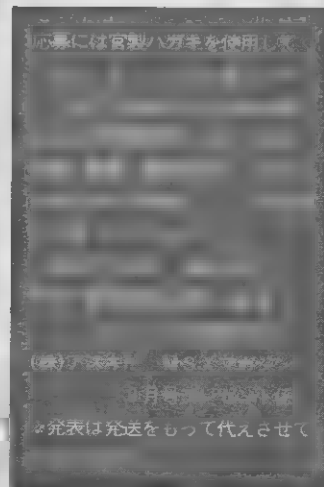


◆こちらもIKKO'Sオリジナル商品。ルナクリッパーのマーク入りの帽子だ。麻のようなタッチで夏にピッタリ。色はページュ。「IKKO'S 帽子希望」と書いてね。10名様。



◆名古屋のショップ「マップ」から、はだかROMでつくったキーホルダーを7名様にプレゼント。いろいろな種類があるけど、選択は編集部におまかせを。説明書つき。きちんと動くよ。「マップ・キーホルダー希望」と書いてね。

◆ロマンシアのキャラクターを形どったミニチュア人形。なんだかわけがわからないけど、一部で大人気の人形だ。ファルコムから3名様にプレゼント。「ロマンシア人形希望」と書いてね。



※宛先は発送をもって代えさせて





第9回

# アスキーネット通信

# アスキーネット通信が変りますよ~!?

突如、アスキーネット通信の担当になってしまった編集長。編集部員の不安を横目にあぶないことを考えている今日この頃、さてどんな内容になるのでしょうか? これからがたのしみですね。

これからは、MSX-NETを中心にしていきます。とはいっても編集長にメールを送ってくれないと、このページもすぐになくなってしまふことも………!?  
まあ~とにかくがんばりましょう!

さて皆さんこんにちは アスキーネット通信の担当が9月号から交代します。そうです。Mマガの編集長の私がこれからこの担当者ということです。覚悟しておいてください!! そして、アスキーネット通信のメインをMSX-NETにしようと思つています。PCも有料化になりましたね!! これですべてのアスキーネットが有料化されたことになります。皆さん他のネットに負けないように頑張ってくださいね。しかし、MSX-NETからはどうしてもレスポンスが少ない。そこで、特に親切を設けませんかから、

私のD(msx00150)にメールしてください。早いもの順に掲載することにします。このアスキーネット通信を盛り上げるのも盛り上げるのも、これひとえにユーザーの皆さんのメールしだいですが、がんばってドンドン、メールしてください。MSX-NETはまだまだROMの人が多いようです。ROMを決め込んでいる人もレスポンスの練習(MSXマガジンのボードを利用してね!)にメールの練習に私にメールしてください。なんだかわかるひとは古い人です!! 伝(これがわかるひとは古い人です!!)

みたいになってしまいました。とにかくなんでもいからメールしてください(MSX-WRITEで、めい。と打って、変換すると、減入。になります)。担当が代わるとのりまで変わってきますからね!! これからアスキーネット通信がどうなっていくかとても不安です。と編集部員が口を揃えてブツブツと……!! それにしてもユーザーからのメールがないというのは、つらいことだな!! 次回(10月号)からはこんなつらいことにはならないだろうな、きつと、おもいつき期待して、次号につなぐとしましょう。

## 私の趣味は“ゴルフ”です!!

MSX-NETに入っているひとならばよく知っていると思いますが、“MSXマガジン”のSIGがあります。このSIGOPはなにをかくそう私なんです。

MSXマガジンのSIGをもっともっと盛況にしたいのですが、あまりいい企画がないからレスポンスがすくないですよ。ネットユーザーの作ってくれたベースノートのほうが人気があったりしてSIGOPとして反省している毎日です。

実は、MSX-NETのなかにゴルフのSIGがあります。私はつい自分の趣味に走ってしまい、ゴルフのSIGへレスポンスを書いてしまいます。これではいけない、いけないと思いつつ、ついゴルフのSIGへレスポンスしてしまいます。こんな自分を……

皆さんも興味のあるSIGをたくさ

ん見つけてください。興味があればレスポンスやそのSIGの仲間にメールを送ったりすることが、楽しくなってくることでしょ。

私も“ゴルフ”のSIGがなかったら、こんなにもネットに夢中になつていなかったような気がします。

ゴルフのSIGも今は人数も増えてきましたが、最初の頃はレスポンスする人がほとんどいなかったのです。

ほんの2~3ヶ月の間に7~8人の楽しい仲間が増えました、もちろん顔なんかわかりません。

これで女性ゴルフナーがレスポンスしてくれたらなんにも言うことはありませんね!!

MSXを道具にしているんな人の意見を聞く? いや見ることができのすばらしいことだと思います。



# CAI

## Clipping

クリッピング

酒井邦秀

### 平田、森石、浅田の熱血トリオ

#### 大阪・帝塚山学院大レポート

#### 夢のような AVセンター

大阪の中心から南へ南海電車で約30分、帝塚山学院大学は小高い丘の上に建っていました。どこを見ても、なるほど女子大というのはこういうものかと感心するしかない華麗さです。その上、案内されたAVセンターはひときわ新しい建物で、ボクは下駄ばきで都心の一流ホテルにきてしまったような照れくさい気分です（新人類のKさんは、こんなきれいなところでも女子大でも、ぜんぜん気にしてないんだろな）。

平田先生は授業中だったので、AVセンターのロビーを歩いてみました。驚くべき近代設備です。きちんと整理されたビデオテープがこちらの棚にずらり、あちらの棚にもずらり、その向こうの棚にはレーザーディスクがまたまたずらり。ボクなんぞは40人の盗賊の宝の山に踏み込んだアリババのよう。どれから手をつけていいかわからなくて半狂乱というところ。しかも学生が

CAIクリッピングの編集担当はKさんといいます。そのやさしげな顔も見事な丸文字も、新人類を絵に描いたような軽やかさであります。精神的スタミナはかなりのもので、ボクと西森潤が毎月原稿を遅らせても、少しもへこたれません。

そのKさんがある日、MSX-NETでチャット（リアルタイムの会話サービス）をしていたとき、MSXを大学で授業に使っているという先生に「出会った」のです。先日その平田啓一先生を訪ねて、大阪の帝塚山学院大学へ、Kさんとボクの2人でいってきました。今回は帝塚山学院大学の先進的な施設と、それにもまして先進的かつ熱意あふれる、3人の人たちについて報告します。



●ホテルかと思いがう、  
帝塚山学院大学の校舎。

いつでもきて、自分で棚から取って見られるようになっていたりとか。むむむむむ、夢のオーディオ・ビジュアル・センターだなあ。

#### 壊してもいいから、 触ってごらん

確かにあのときは頭がおかしくなっていたに違いない。ボクはさすがに女子大だなどと、わけのわからない感心の仕方をしていたようです。そこへコロコロと汗を拭き拭き、（スターウォーズの）イウォークが現れたのです。森石峰一さんでした。この人の名前は去年のLOGOシンポジウムのプログラムの中で見て知っていました。

森石さんの案内で再度ロビーを回ります。ロビーの一角にブースが並んでいて、学生が棚から持ってきたビデオテープを一人で見られるようになっています。そのビデオデッキがまたすごい。ハイバンド・ベータの最高級機なのです。頭がクラクラしかかったところへ、今度は学生用ワードプロセッサ

が文豪5Vという衝撃。森石さん曰く、「結局ちゃんとした機械では学生が使わないのですわ。これにしたら、初めはあまり使わなかったんですけど、今ではよく利用してます」とのこと。

そうこうするうちに、平田先生が授業を終えてAVセンター内のマルチパーパスルームから出てこられる。「わたせせいぞう」描く若者が、中年になったらこんなふうになるんじゃないかという感じ。このマルチパーパスルームは、つまるところ天井にビデオプロジェクター、OHP、場合によってはビデオカメラを持ち込んで、ライトもセットすればスタジオにもなるという多目的教室です。黒板（実は白板）を上げると後ろの壁はガラス張り、その向こうには調整室にも変身する機器室が控えていました。

学生がビデオ編集などの実習をするときは、この機器室に入らずにずらりと並んだ機械を操作するのだそうですが、この近代設備の陰には、それを生かしている思想が隠れているのです。つまり平田先生や森石さんは学生に、「壊れてもいいからどんどん使ってみること」といっているのです。ボクもそれがまったく当り前のことだと思うけれど、ボクのいるコクリツ大学でも、

●バイタリテイあふれる平田先生。



Illustration  
高橋キンタロー







●パナソニックのA1がネットワークになっています。

またボクの知っているもう一つのコクリツ大学でも、「国費」で買った機械は壊したら一大事。できるだけ学生には触らせないようにしているのです。先程のロビーといい、このビデオ機器室といい、まさに「オープン・システム」なのです。

## FS-A1で ネットを構築

AVセンターを出て、コンピュータ室に移動。平田先生の2時間目の授業を見せていただきました。ナショナルのMSX2マシン「FS-A1」が15台、ネットワークとしてセットされたばかりです。1年生から4年生まで、20何人かの人たちが情報科学初級の授業を受けています。4月に始まって今回で9回目のBASICの授業。今日のテーマは、「自分の名前を指定した回数画面に表示するプログラムを書くこと」です。

初めのうちはみんな苦闘していました。机の間を歩き回っていた平田先生が教卓にもどって、ホストのコンピュータでなにかしています。「さあ、〇〇さんの画面をみんなのディスプレイに出します。このプログラムを実行したら、どういうふうに表示されると思いますか? (教室の中にMSX2マシンのネットワークができていますのですね)」いくつか予想が出たところで、〇〇さんが「RUN」とキーを叩きます。

●熱血トリオの森石さん(左)と浅田さん(右)。LEGO-Logo前にも、なにやら密談中。



うまい具合に、ご本人の名前が画面に表示されましたが、いかんせん止まらない。指定した回数を超えても、後から後から次々とプリントしています。

何回も間違えては考え、間違えては考えて、次第に問題点がはっきりしてきました。どうもたいていの人が、何回プリントしたかを数えるカウンターを、作り間違えているらしいのです。でも最後には全員うまく表示することができました。先週の授業でやったというカウンターの作り方が、ここではっきり飲み込めたようでした。

平田先生にBASICを勉強する意味について尋ねてみました。先生は、「これからの人はみんなコンピュータを使って仕事をするようになる。そのときコンピュータが単なるブラックボックスではいけない。どういう仕組みで働くのか、それを理解するにはBASICを勉強してみるのが一番いいと思います」とおっしゃっていました。

## LOGOは 誤解されている!?

同じコンピュータ室の一番後ろでは、森石さんがLEGO-Logoでなにが作っています。この人にLOGOの話を本格的に聞こうと思ったら、1日や2日ではとても足りそうもありません。そ

こで、わずかな時間でうかがった中の、そのまた一部を書いておきます。まず、「LOGOは今のままでは誤解がありすぎる。ババートさんの『マインドストーム』の影響からか、ただLOGOを子供に与えれば子供が勝手に学んでゆくと思っている人たちが多い。それは間違いで、LOGOを子供に与えるには、①LOGOそのものに手を加えて消化しやすくするか、②先生に勉強してもらって、先生が消化しやすくして子供に与えるか。どちらかの方法を取るべきだ」とのことでした。

体が丸いのは、中に詰まったエネルギーのせいではないかと思われる森石さんは、子供をLOGOに引きつけて、しかも消化しやすくするために、なんとLOGOのタートルを大人も乗れる車にしてみました。この小さな車の上にコンピュータごと乗せて、LOGOで運転しようというのです。これはいいい。実にいい。費用もそんなに高くないと思うし、学校に1台あれば、子供たちは本当に夢中になってしまおうでしょう。

そのうちウインカーとか、ワイパーなんかも自分たちで付けて、本物そっくりの自動車を全部コンピュータで操作できるようになれば、おもしろくていろいろな勉強になる。ボクはLOGOを使ったシミュレーションに、実物または実物に近いものを組み合わせるというのは、素晴らしいアイデアだと思います。身の回りにあるものをなんでもかんでも、LOGOでシミュレートしてみてもどうでしょうか。でもこれは今回の話題とちょっとズレますから、ここまで。

## 運動の プログラムを自作

さて、エネルギーにあふれている点では、いかにも紳士という平田先生もほとんど想像を絶します。昼食の後で連れてっていただいた短大のコンピュ

●FS-5500が整然と並んだ、短大のコンピュータールーム。

●各端末のようすは、この制御パネルで簡単にモニターできます。



●平田先生自作の、速読プログラムをデモしていただきました。



一教室（パナソニックのMSX2・FS-5500が20台。4列に分かれて各列にビデオデッキ5台、X-Yプロッタ5台、カラープリンタ5台、プリンタ5台がセットアップ）で、先生が作られた教育ソフトをいろいろ見せていただきました。「よくまあこれほどのプログラムを書く時間がありで」というほど圧倒的でしたが、プログラム作成にかかる時間だけに感心していたボクは、浅はかなのでした。

平田先生によれば、プログラム設計の基礎となる調査の方がずっと大変なのだそうです。たとえば先生は、日本語と英語両方の速読プログラムを完成していますが、英語のプログラムでは文や単語をどのくらいの速さで表示するかといった点で、アメリカ製の速読プログラムにはない細かい調整がされています。その配慮の裏には日本語の速読プログラムを作ったときの経験と、実際に学生の読書のようなすを調べた経験とが積み重なっているわけです。

他にも、タイプ練習プログラム（モグラ叩きのように、出てきた文字のキーを押す）や、学習機能がついてどんどん強くなる反取りゲームもありました。「こういうゲームを平田先生は全部BASICで書くんですからね」と、感心しつつ呆れていたのは、そもそも平田先生をコンピュータ地獄（ご本人は天国だと思っている）に引きずり込んだ浅田さんです。先程のAIもFS-5500も、そして後で出てくるFMR-50も、みんなこの人の会社が設置したものです。浅田さんはごく初期にLOGOの良さを認めて、一生懸命売ろうとしたそうですが、「あれは商売にはならなかったねえ」とのこと。全体としてはもちろん商売になっているのですが、平田先生や森石さんとコンピュータの話をしているときの浅田さんは、とても楽しそうでした。

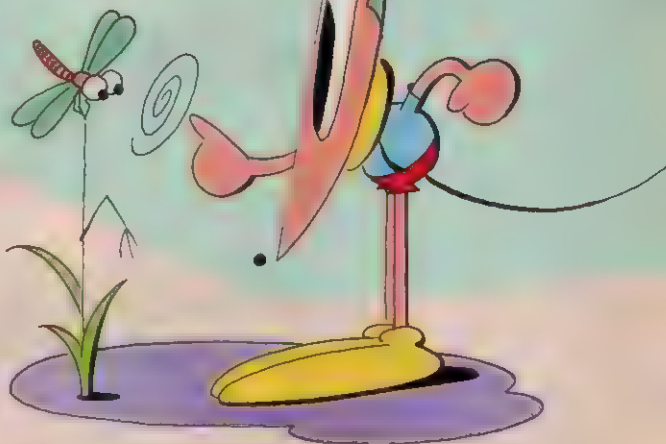
この3人の人たちの熱意は、どこかアメリカで見たLOGO信奉者の人たちの熱意を思わせるものがありました。ただしLOGO狂の人たちと違って、宗教的とも見える一途さはありません。とにかくコンピュータを使って教えることの大きな可能性が楽しくならないという、どちらかというと子供のようなところがあるという気がしました。

## BASICからMS-DOSへ

最後に見せていただいた授業は、四年制のキャンパスにもどって情報科学中級でした。ここの10台のFMR-50が入ったばかり。まだペンキの匂いがかすかに漂っているという、できたばかりのコンピュータ室です。午前中に見学した初級の授業を、昨年度受講したという7人の女の子が、一人一台のコンピュータに向かって、MS-DOSの使い方を勉強しています。この日はAさんが「>」を使って出力をリダイレクトする方法について発表していました。

この教室でもそれぞれのコンピュータはネットワークを構成していますから、Aさんが自分のキーボード上で操

KINTAT 9.5m



作をすると、他の人の画面にも同じものが表示されます。教室を回って見せていただいているうちに、勉強になったのはこちらの方だという気がしてきました。確かに今は、大学在学中にMS-DOSの基本を覚えておいたら、コンピュータの利用がずいぶん楽になることでしょう。BASICでコンピ

ュータの仕組みをある程度理解し、MS-DOSで実際のアプリケーションの操作を能動的にできるようになるというのは、実にまっとうな道だと思われます。

## おもしろければ、吸収しやすい

この4時間目の授業で、金曜日はいよいよとまず終わりです。あわただしく帰郷の途につく前に、森石さんにLOGOのデモンストレーション・プログラムを見せていただきました。シンセサイザのBGM入りで、実にダイナミックにグラフィックスが動きます。これはLOGOが単なるお絵描きソフトではないことを、わかってもらうために作ったものとのこと。もう一つはLOGOの操作を遊びながら覚えられる迷路で、どちらも森石さん自身が楽しんでいるようすがよくわかるプログラムでした。

「おもしろければ、吸収しやすい」というのは、この欄でボク自身も大声でいつてきた学習の大原則ですが、平田先生、森石さん、浅田さんの熱気トリオも、このスローガンをご自身の行動で訴えておられるのだと思いました。またいつかうかがって、どんな工夫をされているか、見せていただきたいと思っています。

●アスキーの「入門MS-DOS」をテキストに、DOSのオペレータを勉強します。

●情報科学中級。平田先生のセミナーです。こちらは富士通のFMR-50を使用中。







# IKKO'S THEATRE IKKO'S GOODS

イッコース・グッズ  
新作大プレゼント!!

重ねて  
**お詫び**  
L.O発売は  
**10月1日です!!**

↑カマリ伯爵の着ている  
ホロセ・シャツ (カラー)  
(2名)

87年1月号から  
始まった、IKKO'S  
THEATRE。定期講読  
してる君たち、この暑い夏のさ中、  
ふっと訪れる涼しい夕暮時にでも、もい  
ちどバック・ナンバー引っ張り出してきて読  
み返してごらん。今回でもう9回めだけど、  
バリ島でひょんなことから出た、ホロセがつ  
いにここまで来たのだ。これは、IKKO'S T  
HEATREだけ抜き取って別ファイルにで  
もしてみると実に壮大なHOLOSE読本が  
できあがると思うわけだ。おっと、86年11月号  
のIKKO'S Galleryも忘れるわけにはいか  
ないな。全部あれから始まったのだものね。  
(これは、暗に、HOLOSEの単行本を出  
すべきだ、と編集長に迫っているの図) さて、  
それはともかく今月は、ついにやったの IKKO'  
S GOODS。ホロセのシャツからTシャツ、  
バンドナ、バッジ、ペンダントまで、ドーン  
とプレゼントしよう。ハガキに、住所、氏名、  
年齢とルナ・クリッパーに一言ノ を添えて  
編集部まで。絶対にビデオを買う人は優先し  
ちゃおか、この際。 (一興)



IKKOのバースデイに集まったホロセを愛する人々。





③ユキオ愛用のTシャツ  
(4名)

ルナ・クリッパーとロゴと  
グレース (パナナ) 入りのピ  
ッグなTシャツ

④ナツシーおばさんの  
トレーナー。(3名)

3のTシャツと同じパ  
ターンのトレーナー。



# ABIBU SHOP

いっつもジョーダンか本気がワケわかんないKKOさんだけど、今度はワタシが責任持つからダイジョブよ/ もし抽選なんかより絶対イッコース・グッズの欲しい人はアビブのお店に電話チョーダイ/ 地方発送もするわよ。

03-678-6471 (アビブ)



テレビ朝日のスポーツ  
U.S.A. のスタッフ  
も買い合ったあのホロセ  
バツシなのだ。



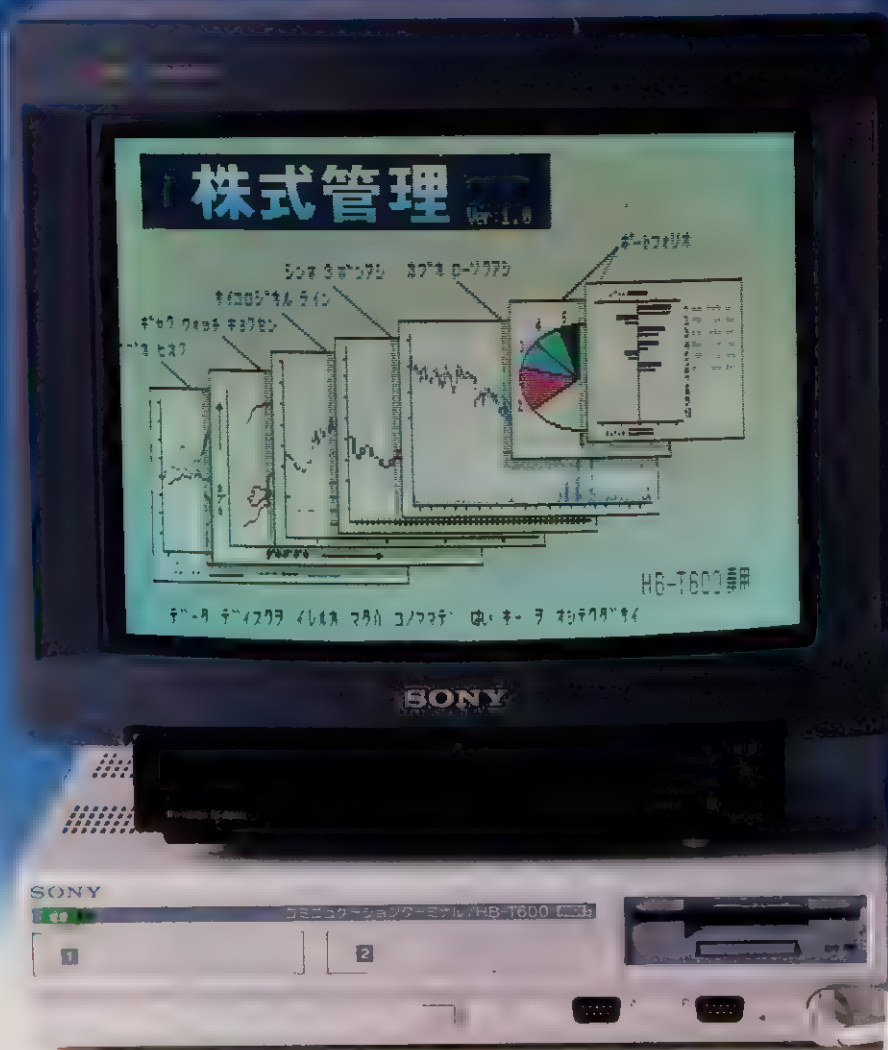
ポリネシア・パター  
ンをKKOがデザイン  
したオリジナル・バン  
ダ、バツシだ。

勢いで作ってしまった  
ペンダント。





# MSX HARD



個人投資家の株式ターミナル、  
**ソニーのHB-T600登場**

証券会社とオンラインで結び、株価情報を引き出すためのMSX2パソコンが発売された。株式ターミナルと名付けられた、ソニーのHB-T600がそれだ。1200ボーの通信モデムと株式管理ソフト、そして専用操作パッドを標準装備する、このマシンをレポートする。

## 財テクブーム到来

ここ1〜2年というものの、財テクブームが異様な盛り上がりを見せている。正式に株式の勉強を受けた投資家だけでなく、一般のサラリーマンまでが、気軽に株を運用しているのが現状だ。ソニーから発売された「HB-T600」は、そんな個人投資家を対象とした株式ターミナル。先に発売されたモデムカートリッジ「HB-I-1200」と、株のディーリングを可能にする「株式管理」のソフトをワンコンボ。証券会社が提供するホームトレードサービスを利用し、株価情報を簡単に引き出せるようにしたMSX2パソコンだ。

## 1200ボー全2重モデム内蔵

「HB-T600」の簡単なスペックを列举すると、メインRAM・ビデオRAMともに128キロバイト、JIS第1水準の漢字ROM内蔵、2スロット、3.5インチディスクドライブ1台内蔵と、ここまではごく平均的なMSX2マシン。しかし、非常に特長的なのは、300/1200ボー全2重対応のモデムを内蔵、株式の分析・評価をするためのソフト「株式管理」と、ホームトレードサービスを簡単利用するための専用

キーパッドが付属していること。そのため、通常のパソコンに見られるような、アルファベットの並んだフルキーボードはない。

もしも「HB-T600」を、MSX2や通信パソコンとして使用するなら、別売の標準キーボードを購入することになる。これは「HB-F500」や「F900」で使われていたものと同じで、テンキーの付属したタイプのもの。価格19,800円で発売中だ。

## ホームトレードは年内に6社

「HB-T600」と「株式管理」のソフトを使って、アクセスできるホームトレードサービスは現在2社。大和証券と山一証券だ。そして、年内にMSXを利用したサービスの開始を予定しているのが、新日本証券、日本勧業角丸証券、和光証券、岡三証券の4社。サービスの内容や手続きの方法は、各社により違いがあるので確認のこと。

いずれにせよ。家庭に居ながらにして株価の情報をリアルタイムに引き出し、株式の売買注文が可能になることは、個人投資家にとっては大変なメリット。「HB-T600」の発売をきっかけに、財テクブームがますます盛り上がるかもしれない。

価格 135,000円で発売中

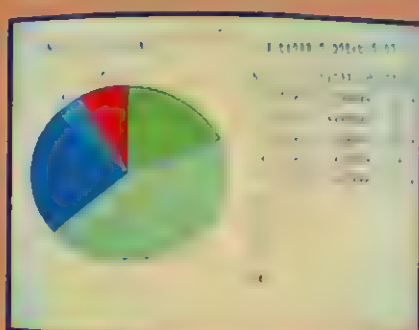
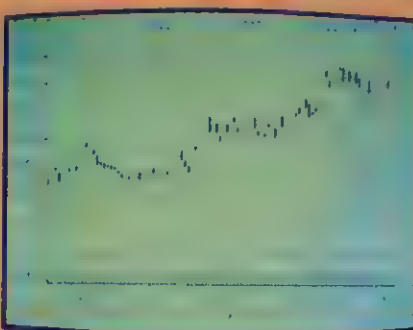
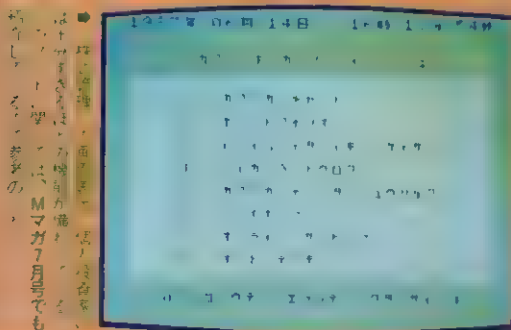


◆HB-T600のフロントパネル。3.5インチのフロッピーディスクドライブは、もちろん2DD方式（フォーマット時の記録容量720キロバイト）のもの。その下の「操作パッド」と書かれたコネクタに、専用のキーパッドや別売のキーボードを接続する

■こちらはリアパネル。アナログRGB出力や、ビデオ・オーディオ出力、プリンターインターフェイスなどの他、「電話機・回線」と書かれた、電話回線と接続するためのモジュラージャックが用意されている。その横にあるのは、パルスとトーンの切り換え



◆これが専用キーパッド。サービスへのアクセスや、「株式管理」のオペレーションに必要なコマンドが、すべてキーに割り当てられている





# SOFT INFORMATION

## ソフト紹介の見方

ソフトインフォメーションのコーナーでは、新作のMSXソフトがどういったメディアで、最低RAM容量は何K必要か、価格は……などといった気になることを下の表のようにまとめて見やすく紹介しています。マークでメディアを表示、右横はご存知の最低必要RAM容量。こ

れはクセモノですから注意してください。手持ちのMSXマシンのRAM容量以上のソフトは、MSXマシンをRAM拡張しない限り使えませんよ。また、ソフトのタイトルにMSX2のマークが付いている場合は、MSX2専用ソフトということですから、当然MSX2マシンでしか楽しめませんよ。それから価格や発売予定は変更されることもありますから、詳しいことはメーカーへ問い合わせせてネ

## SOFT MARKにも要注意!

MSXのソフトは、さまざまなメディアで発売されています。マシンのスロットに差し込むROM、メガROMはそのま

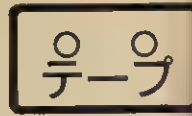
まで楽しめますが、テープはデータレコーダ、1DDと2DDはディスクドライブ、そしてビデオディスクのソフトはそのハードがなければ楽しめませんゾよ!



メガROMカートリッジ



ROMカートリッジ



カセットテープ



3.5インチマイクロ  
フロッピーディスク1DD



3.5インチマイクロ  
フロッピーディスク2DD



静電容量方式  
ビデオディスク



光学式ビデオ  
ディスク



8K 4,800円  
MSXマガジン

©1987 GOLDEN HARVEST 東宝東和 ©PONY

## MSX2 プロジェクトA2 史上最大の標的

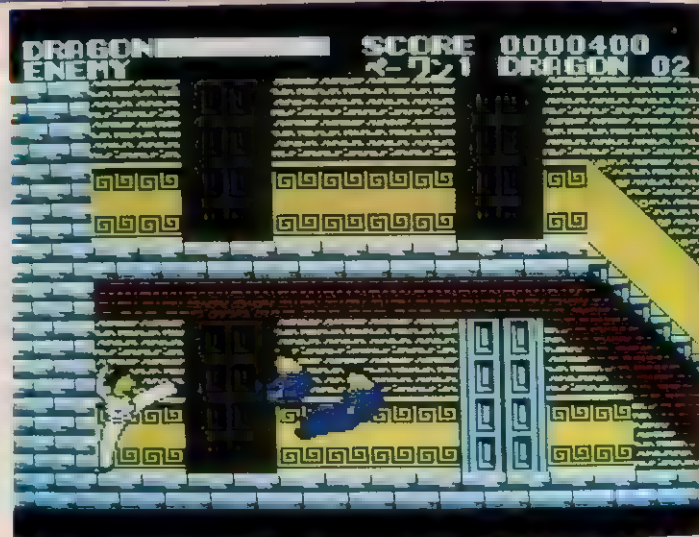


メインRAM64K  
/VRAM128K 5,800円  
ポニー

ジャッキー・チェン主演の映画がゲームに!  
香港を舞台に悪の一味を叩きつぶすのダ!!

舞台は世界一の貿易港として繁栄を誇る今世紀初めの香港。ここでは西環(さいわん)の虎と呼ばれる暗黒街のボスが、賭博場や売春宿を開き無法の限りをつくしていた。頭を悩ませた警察では、この悪党退治に水上警察のドラゴンをあてることにした。正義感あふれるドラゴンは悪の巣窟へのりこんで

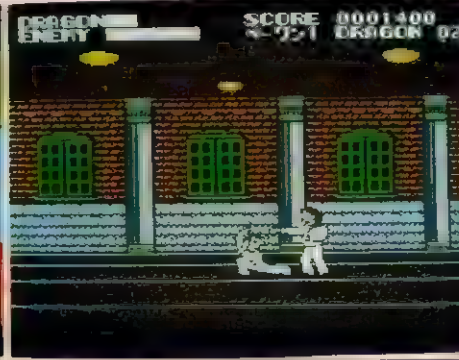
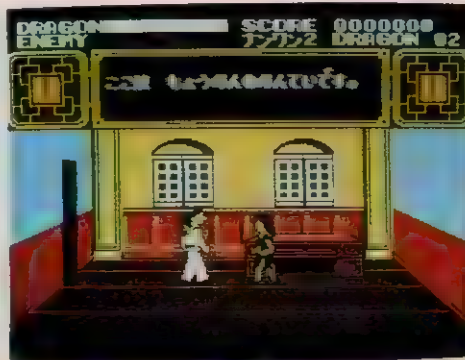
行ったのだが……。ジャッキー・チェン主演のカンフー映画がアクションゲームになった。悪の団を倒し、香港の街に平和を取り戻すことがゲームの目的。街の人々に話しかけ、いろいろな情報を収集。隠れ家を見つけ出すた襲い来る敵は、得意のカンフー殺法で撃退。さあ、出発だ!



登場する敵キャラも強力なカンフーの使い手ぞろい。ジャンプキックなどを駆使して撃退!



© 1987 GOLDEN HARVEST &  
ALL RIGHTS RESERVED.  
© PONY  
DESIGNED BY  
SATORU MIKI  
HIROYUKI FUJIMARA



MSX2 プロジェクトA2 / 超人気者のジャッキー・チェン主演の同名映画(夏休みロードショー)をいち早くゲーム化しました。カンフーアクションにRPGの要素を盛り込んだ売れっ子的内容! カンフーの動きやグラフィックはとにかく最高! プレーしてみる価値、大いにあり! (ポニー/荒田)





身分の低い商人や百姓では将軍になるのに長い時間がかかる。誰か選んできたか、かかるとなると

## 将軍

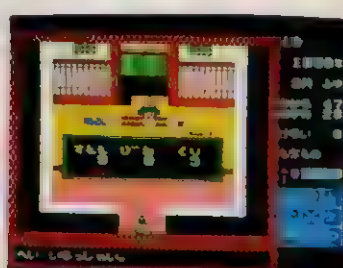
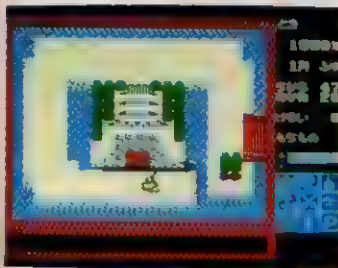


16K 予価7,800円  
日本デクスタ (近日発売予定)

舞台は戦国時代。下克上の世を勝ちぬき将軍を目指せ。キミの命運や、いかに！

映画、TV化もされたベストセラー小説「将軍」をもとに作られたシミュレーションゲーム。時は1550年、戦国時代の真只中、ゲームの目的は、この下克上の世界で勝ちぬいて将軍にな

ること。登場人物は大名、奥方、武士、農民、商人、外人、漁師など総勢40名。これらの人間たちが城下町、門前町、農村、山岳などのマップ上で戦いの絵巻をくり広げるのだ。プレイヤーはゲームスタート時に、40人のなかから1人をセレクトする。この選んだ人物によって、その後の運命も大きく変わっていくのだ。ゲーム中の命令や指示、行動などでもストーリーは変化する。RPGの要素もタップリ！



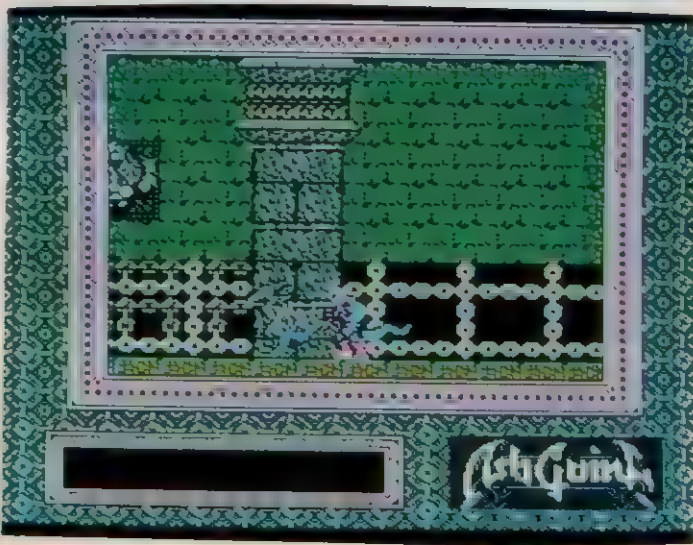
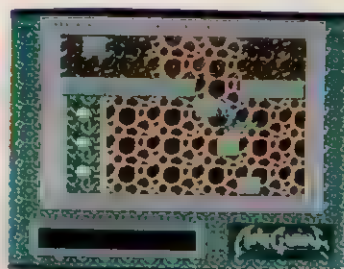
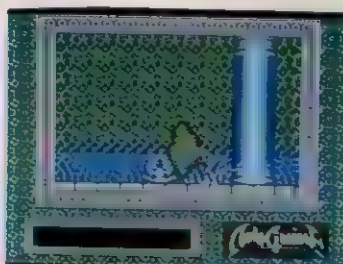
COM LAND MATSUSHITA

**MSX2 アシュギーネ** (8月20日)  
MEGA ROM  
メインRAM64K /VRAM128K **5,800円**  
BIT<sup>2</sup>/パナソフトセンター

CMでもおなじみのアシュギーネ登場！  
広大なマップ上で激しい戦闘が始まる！！

前号でも紹介したようにパナソニックAIのCMキャラクタ・アシュギーネがRPGとなって登場した。主人公のアシュギーネは、惑星ネヘンテスの地に生を受けた。彼かたのもしい若者

に育ったとき、両親は敵対するグループによって虐殺されてしまう。それを見たアシュギーネは、両親のかたきをとって、混乱するネヘンテスに平和を取り戻そうと心に誓ったのだ。その後、片眼を失う深手を負いながらも、雄々しく立ち上がったアシュギーネ。目指す相手は、惑星ネヘンテスの最強指導者バヌーティラカスだ。神殿、砂漠、陽極山など全25面の広大なマップ上にゲームは展開する。彼の命運はいかに！？

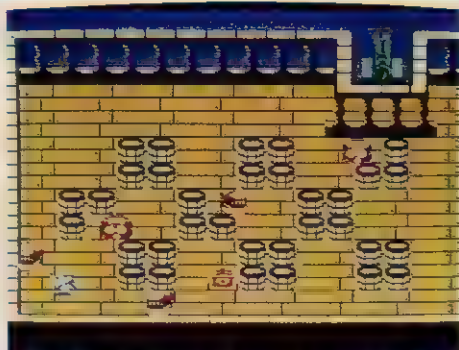


制御球や人工の眼、最強のたてである三葉虫など、数多くのアイテムを見つけ出すのだ

MSX2アシュギーネ／パナソニックAIのキャラクタでおなじみのアシュギーネがとうとうアクションRPGになって登場。MSX2の画像処理能力をフルに使ったスーパーグラフィックで、なんと縦・横フルスクロール。まるで映画のようなアシュギーネの世界をせむ！！(松下電器産業PAP／平賀)

将軍／この将軍というゲームというゲーム。スクロールの性能を取り入れた新タイプのゲーム。テレビ、映画等ではすでに上映され、米、日本、欧州において多大な人気を博しました。

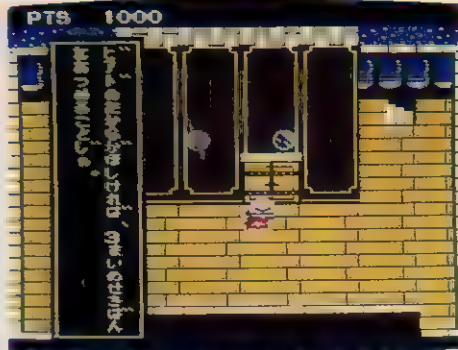




デッキ上での戦いが始まる 人海戦術で来るビケ丸軍団



上陸したモモ丸にヤリ攻撃で襲いかかる原住民たち。



ゲーム中には、いろいろな情報を入手することも大切だ。

**MSX2 魔界島** (VMD) (音楽)

**MEGA ROM** メインRAM64K /VRAM128K **6,800円**  
**カプコン/アスキー**

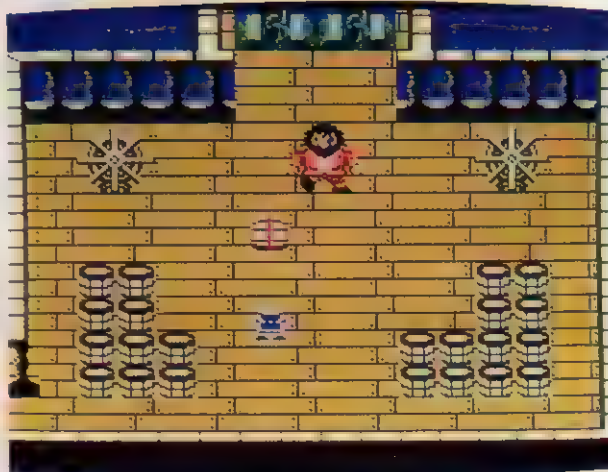


## 奇想天外！抱腹絶倒！冒険の始まりだイ。 伝説の財宝目指して、エッチラ、オッチラ。

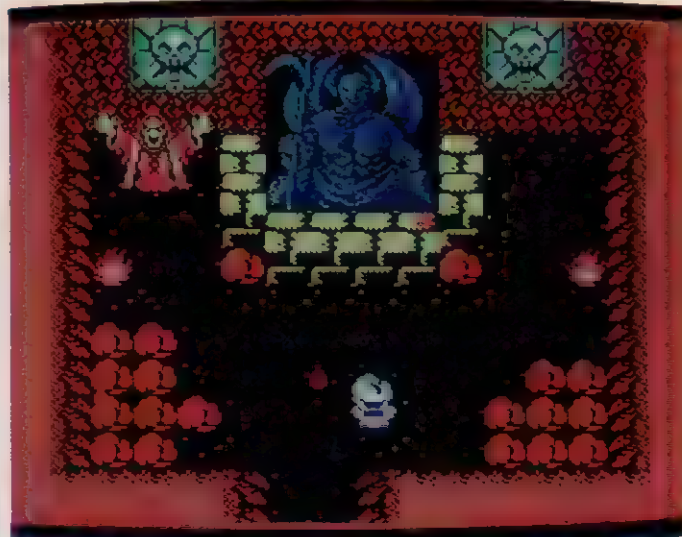
その昔、悪魔が治める7つの島が存在した。しかしその悪魔は、海神の怒りをかい、波に呑まれ、海に没したという。その後、ここに伝説の海賊キャプテン・ピアドが莫大な財宝を隠したと言われている。大勢の若者たちが宝を求めて旅立ったが、誰一人として帰る者はいなかった。なぜなら、その一帯に、ひげ丸軍団と名乗る海賊が出没し、訪れる者を生きて帰さなかったからである。主人公モモ丸の使命は、海を荒らすひげ丸軍団を倒し、隠された財宝を見つけ人々を幸福にすることなのだ。

海賊と戦いながら7つの島をめぐる、

隠された財宝を見つけ出すアクションゲーム。ゲームはマップモード、デッキモード、上陸モードの順に展開される。まずはマップモードからスタート。広大な海上には、敵船や民間船が登場。プレイヤーは自船を敵船に重ねることで敵船に乗ることができるようだ。ここからデッキ上の戦いとなる。キャプテンの部屋に行くためには、一定数の海賊ひげ丸を倒さねばならない。ここでキャプテンを倒すと、島にある門のカギが手に入る。これでいよいよ島に上陸だ。各島にはボスがいますので、これと対決。このボスを倒さないと次のカギは手に入らない。頑張れモモ丸！



↑敵船に自船を重ねれば敵船に乗りこむことができるのだ。  
 ←ヒゲ丸たちを撃退すると、船のキャプテンが登場する。やたらと手強い奴。タルを8発、タイミング良くフチ込め！



敵キャラのなかでも特に手強い大司教が出現。アレホート移動するやっかいな敵なのだ！



島のボスキャラがいよいよ登場。回転しながら飛来する羊か、その武器。要主意だゾ。

MSX2 魔界島/ファミコンでも大人気の魔界島がとうとうMSX2に移植されました。"こんなに面白いゲームがMSXでもとうとう遊べるようになったのか"と、いま話題ナンバーワン。メガROMを使ってるから、きれいなグラフィックとBGMで面白さも抜群！(アスキー/斉田)



みことパーフェクトを達成すれば、5人のレーンも出現する。頭脳プレイが必要なのだ。

© 新 尺 基 才 華 英 社・フジテレビ・NAS C SEGA

## MSX2 ハイスクール! 奇面組

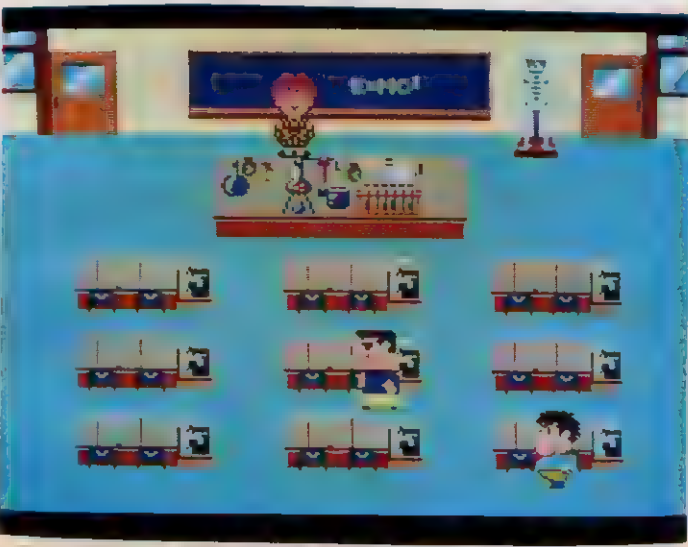
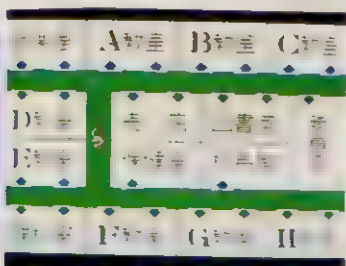


メインRAM64K  
/VRAM128K **5,800円**  
**SEGA/ポニー**

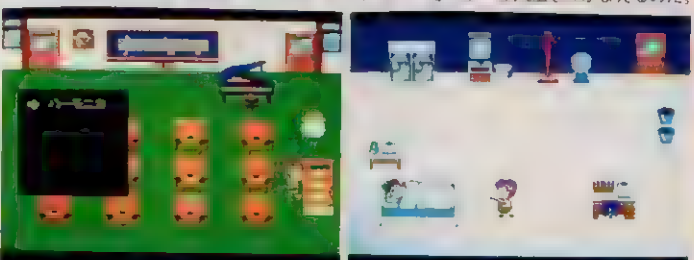
いたずらをして逃げた奇面組を捜し出せ。人気漫画がアクションRPGになったゾ。

「少年ジャンプ」に連載中の人気漫画がアクションRPGになったゾ! 個性の追求をモットーとする5人組。変態度ナンバーワンのリーダー・零。酒とプロレスが好きな豪。フロ屋の息

子の潔。寝ることが趣味の仁。そして女の子より色っぽい大。彼らは非常に個性的な顔立ゆえに奇面組と呼ばれている。その性格、行動たるや奇想天外、支離滅裂なのだ。ゲームはいたずらをして逃げ出したこの5人組を捜し出すというもの。主人公の唯ちゃんは、各教室にあるアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐり。めざまし時計やあんぱんなど楽しいアイテムがいっぱい。全員を見つけ出せるかな!?



コメントは全部で5つ。状況に応じて使い分け、ロープをつかい5人組をつかまえるのだ。



MSX2 ハイスクール! 奇面組/マンガ・テレビでおなじみの奇面組がゲームになりました。ジャンプの連載は終わってしまいましたが、奇面組はまだまだ健在です。例のごとく、画面の中で大騒ぎ。奇面組ファンのみならず、一般の方でも十分に楽しんでいたいただけるオススメの作品です。(ポニー/荒田)

## MSX2 ダイナマイトボウル

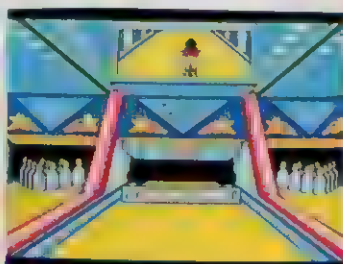
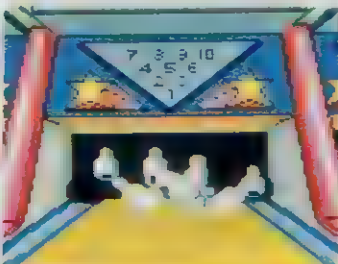


容量未定 **5,800円**  
**東芝EMI** (近日発売予定)

画面に飛び散るピンアクションに興奮! 本格的3D版ボーリングゲーム登場!!

ボーリングをリアルにシミュレートした3D版スポーツゲーム。用意されているのは、コンディションの少しずつ違う30レーン。その中の1レーンでゲームは行なわれる。まず5人の個性

を持ったキャラクタの中から1人をセレクト。7ポンド、9ポンド、11ポンド、13ポンド、15ポンドの5種類のボールから1つを選んだらゲームスタートだ。レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使してストライクにチャレンジする。このシミュレーションゲームに加え、ダーツの楽しさをプラスしたゲームも用意されている。1度に最高5人までプレイ可能。家族みんなで楽しめるゾ!



MSX2ダイナマイトボウルについて出た。こいつは、いかしたソフトだ。やればやるほど面白い。その名もダイナマイトボウル。ファミコンで大好評。パワースアップしての登場だ。画面に飛び散るピンアクションはめちゃくちゃゴイ。レーンボール、球種、球速は思いのまま。何てったって5人で遊べるんだぜ! この夏はバーフェクト目指して、いかるまでやろう。8月6日、23日午後1時には東京銀座セブンへ集合。何かがあるよ。(東芝EMI/田中)

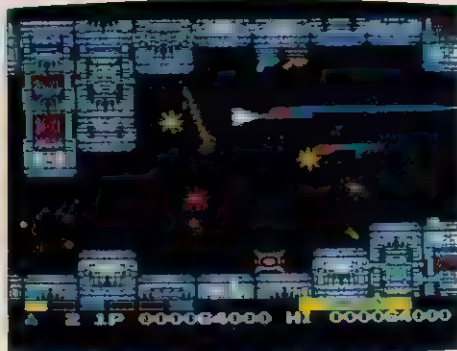




円柱がそそり立つハルアノン内部 円柱を破壊して進め



ボスキャブを倒してアウトラリア さっ! その内部へ



ボスキャブの内部はホーナスステーション 得点をかせげ

# グラディウス2



8K 5,800円

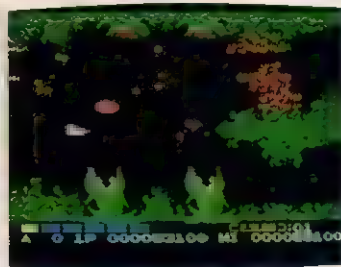
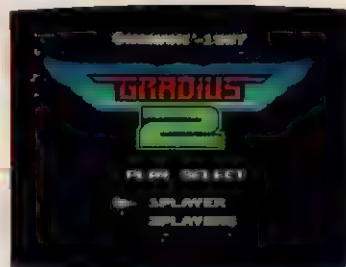
コナミ (8月22日発売予定)

## 迫力シューティング、グラディウス第2弾だ! 前作をベースに内容をグレードアップ!!

横スクロール・シューティングとして大人気を呼んだ「グラディウス」。いよいよ第2弾が登場となった。時は宇宙歴6666年、惑星グラディウスのネオ・スペースフロント7惑星からの通信がいっせいに途絶えた。これは帝国軍の調査により、何者かの侵略であることが判明した。犯人はクーデターの罪により追放されていた元・宇宙科学長官ヴェノム博士であった。同年後半、侵略がグラディウス本星へとおよぶにいたり、事態は緊迫の度を深めていった。グラディウス政府首脳は、新開発スペースファイター・メタリオンの出動を決定。そのパイロットにビックバ

イバーの元パイロットであったジェイムズ・バートンを指名した。惑星グラディウスの命運をかけた闘いが今、始まったのだ……

前作をベースにストーリーをさらに発展、内容もグレードアップ。音源用LSI(SCC)搭載により、迫力ある音楽が興奮を高めてくれる。武器のパワーアップは、これまでの標準装備6種に加え、アノフ・ダウンレーザー、ナハムミサイル、ファイアーブラスターなど特殊装備も新登場。威力バツグンのアイテムもいろいろ登場する。怪奇植物や特殊細胞がうごめく宇宙空間、難易度はかなり高いゾ!



↑不気味な怪奇植物が待ち受ける空間。進むべきコースをうまく作り出していくことが大切だ。↑とにかくハワ。アノフ。特殊装備は必ず手に入れていきたい。



見事、母艦の破壊に成功! 4種類のエクストラアイテムの利用も重要ポイント。



特殊細胞が長い触手を伸ばしはなから襲い来る。操作もかなりのハイテクが要求されるゾ!

グラディウス2/不滅のシューティングゲーム、あのグラディウスの第2弾がついに登場です。ストーリーも内容もさらにグレードアップして大充実。また、コナミ独自のLSI技術を採用して開発した音源用LSI技術(SCC)を搭載し、MSXの限界を越えた高音質BGMを実現しております。とにかくすごい。やった。っ! って感して。乞御期待!! (コナミ/紙尾)



## フェアリーランド

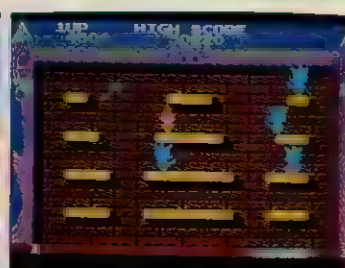
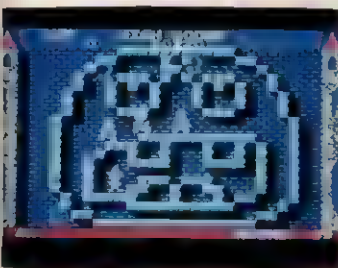


8K 5,900円  
タイトー/GA夢

なつかしきパズル・アクションが復活！お茶目な敵キャラと頭を使って対決だ！！

いにしへのパズル型アクションゲームがMSXで復活だ。複雑なRPGにうんざりしているキミ。超高速シューティングについていけないアナタ。このおとぎの国へ足を踏み入れてみませ

んか？主人公は、可愛い王女のトレミー。アルファ王国に平和を取り戻すため、冒険の旅に出たのです。魔法で敵をケーキに変えて、つぎつぎに撃退。大トカゲ・ドラコリスを倒し、平和の象徴・ホーリージェムを奪還してください。お茶目な敵キャラや楽しいアイテムがたくさん登場。そのレトロ感覚は、きっと心をなごませてくれるはず。ゲームは全100面。隠しコマンドもありますヨ。



アイテムは15種類が登場。これらをうまく使えば、効果的に敵をやっつけることができる

フェアリーランド/このゲームは一人で遊んでも楽しい。でも数人の観客がいればもっと楽しいです。きつと笑いの渦が巻き起こります。あ、ゲームだなあと思わずこんなつづやきか混れる。フェアリーランドは、きつとあなたを、大も歩けば棒に当る。気分をさせてくれることでしょう（GA夢/栗山）



企画・制作

## MSX2 カインドウ・ギャルズ



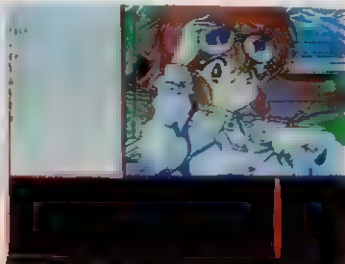
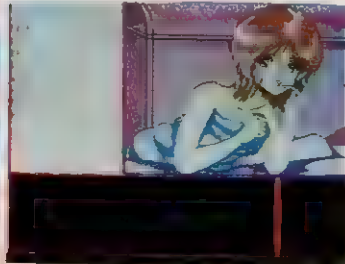
メインRAM64K /VRAM128K 予価 6,800円  
HARD

このソフトでギャルの口説き方を学べ！5人の美少女をおとすのはアナタ♡

誰が呼んだか、パソコン・ボーイ。ネクラと呼ばれて10数年。硬派を気取ったわけじゃないが、女に縁なし、金もなし。ディスプレイに釘づけの毎日、眼鏡もブ厚くなりました。こんな

私に、どなたか愛の手を！（東京都MSXを愛するチューリー）こんなお便りも、ときおり迷い込む今日この頃ハッキリ言って愛の手など期待してはいけません。世の中、甘くないのです。このような会話型ゲームで、フラストレーションを解消してください。男女間のセリフの中に適当な言葉や数字を入力。うまく口説ければシーンはどんどん進みます。登場するキャラは5名。キャワいい美少女ぞろいよ！

アトレスチックという新しいポイントを設置。この成績がナンバの成否に影響する



MSX2 カインドウ・ギャルズ/HARD社のアダルト改革計画は、今回のソフトから開始されます。既発の我が社のソフトとも一線を画して、HARDのソフトがより良く成長していく過程。成長良く見守って欲しいものです。自然で無理の無い設定と、リアリティ。内容の深いテキスト・ワールドの創造が、我々HARD社のアーマなのですから！（HARD/尊辺）



MSX2ポラスターII・ウィルヴィドゥ／このポラスターII・ウィルヴィドゥは、業界初の4メガビットのROMを搭載しており、音楽も全8曲用意されておりゲームを盛り上げています（マイコンハウスSPS／大和）

画面は開発中のものです



敵艦隊を相手にたった1機で立ち向かうウィルヴィドゥ 惑星なみの敵母艦も出現するゾ！



**MSX2**

**ポラスターII  
ウィルヴィドゥ**
近日発売予定

**メインRAM64K  
VRAM128K**

**価格未定**

**マイコンハウスSPS**

**ポラスターの続編  
がいよいよ登場だ。  
浮上する惑星巨大基  
地をかい滅せよ！**

美しいグラフィックスと浮上する巨大基地の迫力が人気を呼んだ「ポラスター」の続編だ。敵軍の圧倒的な戦闘力と最新兵器によって、第4惑星まで撤退した地球防衛軍。すでに第2、

第3惑星には敵要塞が建設され、それを守る敵兵器も強化されている。これら惑星を取り戻すには敵基地を破壊し、さらに衛星軌道上の敵艦隊を撃退しなくてはならない。地球軍は待てる科学力を総結集し、最新兵器ウィルヴィドゥを完成させたのであった…。3次元スクロールの高速シューティングゲーム。宇宙の戦闘から地上部隊との戦い、敵要塞の出現と目まぐるしくゲームは展開する。射って、射って、射ちまくれ！



**MSX2**

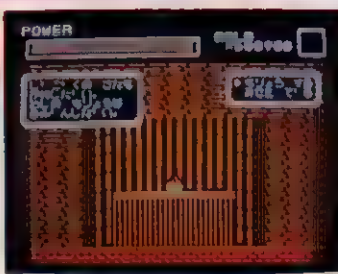
**Deep Forest**

**メインRAM64K  
VRAM64K**
**5,800円**
**ザインソフト**

**タイムスリップした先は過去の王国。恐い悪魔を撃退して姫を救出だ！**

伝説の王国を舞台にくり広げられるアクションゲーム。賢帝カムランが治めた誇り高き国は、彼の死後、混乱の極みにあった。王女ジェナの王位継承を、伯母のウィリィが妨害したため

ある。ウィリィは自分の息子を王位につけるため、悪魔の力を借りてしまったのだ。その結果、国中に恐い悪魔がのさばり、ジェナは捕われてしまった。キミは今、勇者に姿を変え悪魔たちを倒し、王女ジェナを助け出さねばならない。敵を倒し、アイテムを見つけながら冒険を続けていこう。アイテムは攻撃力がアップする薬や、ジャンプ力が上がるブーツなど数種類登場する。姫を見つけウィリィを倒すのだ！



アイテムは取った瞬間に効力を発揮するものと、選んで使わねばならないものがある。

DEEP FOREST／あのFM-77AVで大好評発売中のDEEP FORESTのMSX2版がいよいよ登場！！ 絵本から抜け出たような鮮やかなグラフィックスと今までにない敵キャラ数はMSユーザーの皆様にとっても満足いただけると思う自信作です。（ザインソフト／浜名）



MSX2ジュニアメイト／一つのカードリッジにメガROMだけでなく、S-RAM、漢字ROMが内蔵されているオールインワンタイプのスクールライフ・キットです。マウス、ジョイスティック、ジョイパッドをサポートして、操作が簡単。また、漢字ROMとしても使用することかできます（松下電器産業／北井）



## MSX2 ジュニアメイト

MEGA ROM

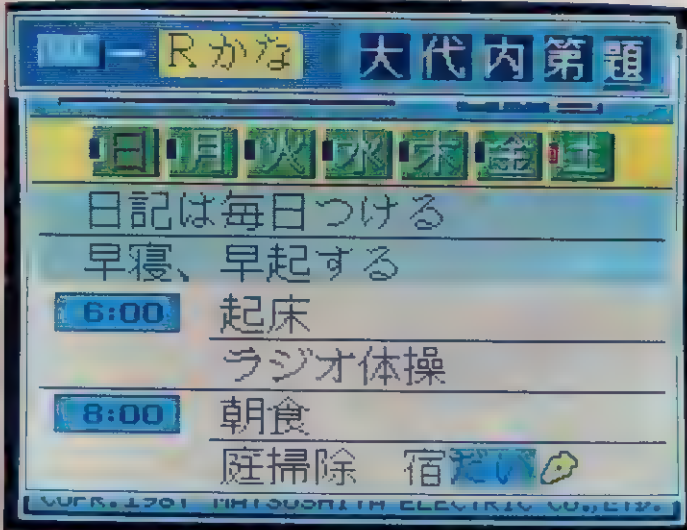
メインRAM64K / VRAM128K **9,800円**

**パナソフトセンター**

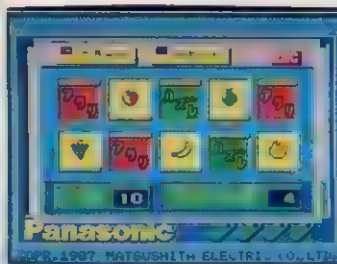
勉強にも遊びにも、  
便利で楽しいソフト。  
MSX2を身近な道  
具にしちゃおうぜ！

1メガのプログラムROM、表示用漢字ROM、データ保存のS-RAMをひとつのパッケージにおさめた、お子様用の実用ソフト。勉強用としては算数学習のための「けいさん黒板」「わりざ

ん黒板」。理科や社会の復習ができる「おさらい黒板」。テストの平均点、合計点を計算してくれる「点数カルク」や時計の読み方の練習もできる「デジタルクロック」など役立つ機能がいっぱい。また友だちの電話番号が50人ぶん書きこめる「お友だちメモ」、1週間の予定が立てられる「週間予定表」をはじめ身のまわりの便利な機能も盛りだくさん。ほかのソフトを使うときは、漢字ROMに早変わり！



2人から10人まで楽しめる「スピードくじ」や「連射カウンター」などゲームも楽しめる



## MSX2 あきんどPartⅢ

2DD

メインRAM64K / VRAM128K **16,800円**

**ソフト&ソフト**

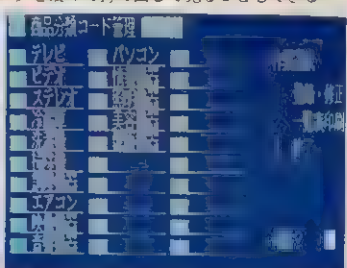
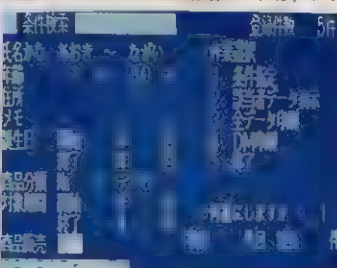
MSX2でお店の顧客管理をしよう！  
簡単な操作で、パワフルに大活躍だ。

お店にあるMSX2を即戦力として活用するために作られた顧客管理ソフト。顧客データや商品を登録する方法はとても簡単。漢字入力可能なので画面も見やすくなっている。追加登録

や修正、削除もスピーディだ。データ登録は400名まで可能。また顧客管理で大切なのが検索機能だ。リストアップしたい顧客を、いかに適確に探し出すかが重要になってくる。このソフトでは使う目的に合わせて、6項目の検索機能を使うことが可能。氏名、年齢、住所、メモ、誕生日、商品の項目で条件指定ができる。これによって、氏名の頭文字によるグループ分けや、特定地域だけの検索も行なえるのだ。

個人データ修正		登録件数 5件	
名前	小池 あきら	名前	こいけ あきら
商品コード		合計金額	666300
日付	商品コード	商品名	金額
8/2	ビデオ	V8801	123900
9/13	調理機器	R68000	54800
10/10	エアコン	E6001	198000
11/23	映像機器	V8803	259800
12/23	パソコン	MSX-No1	29800

検索でリストアップした顧客データは、プリンタを使って打ち出して見ることできる



SX2顧客管理・あきんどPartⅢ／電気店（他業種でも利用可）の皆様へ情報！顧客管理ソフト「あきんど」がさらに機能を充実させ、新バージョンで登場！機能検索やダイレクトメールの発行が手軽に行なえます。「あきんど」をあなたのお店の繁盛のため、即戦力として活用してください。応機種はナショナルSF-4600F、FS-5500、FS-5000 ※FS-5500、FS-5000はプリンタFS-PW1が必要です（ソフト&ソフト／伊藤）



MSX-S BUG / MSX-DOS TOOLS には MSX-DOS や M 80、L 80、スクリーンエディタは入っていませんので、お持ちでない方は TOOLS を買って下さい。(アスキー/渡辺)

# MSX-C Ver.1.1

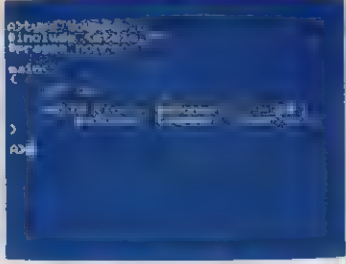


64K 19,800円  
アスキー (8月下旬発売予定)

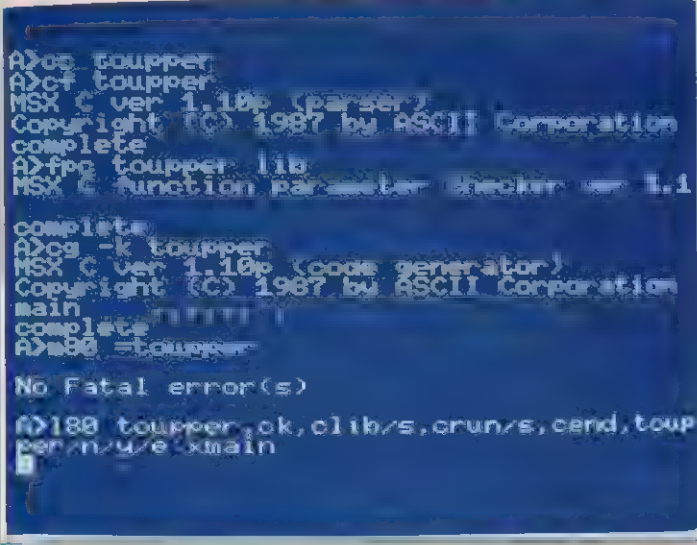
今度は、サイログニーモニックだ！  
あのMSX-Cがバージョンアップされました。

MSX-Cの機能は、浮動小数点演算・ロング整数・ビットフィールドを持たないことを除いて、カーニハン&リッチーの仕様とほぼ同じで、Z80用のCコンパイラとして最高のオブジェクト効率を誇ります。そのMSX-Cがバージョンアップされ、価格もお求めやすくなりました。主な変更は、サイロ

グニーモニックによる出力、ライブラリの改良、マニュアルの改善です。従来のMSX-Cからのバージョンアップについては、ユーザー登録カードを返送された方に直接ご案内します。本パッケージにはアセンブラが含まれませんので、別売の"MSX-DOS TOOLS"もお求めください。



↑小文字を大文字に変換するプログラム例のコンパイル結果です



# MSX-S BUG

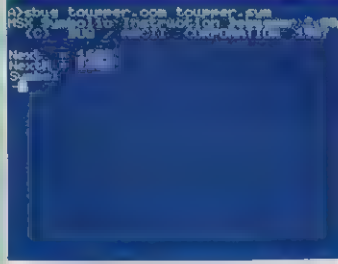


64K 19,800円  
アスキー

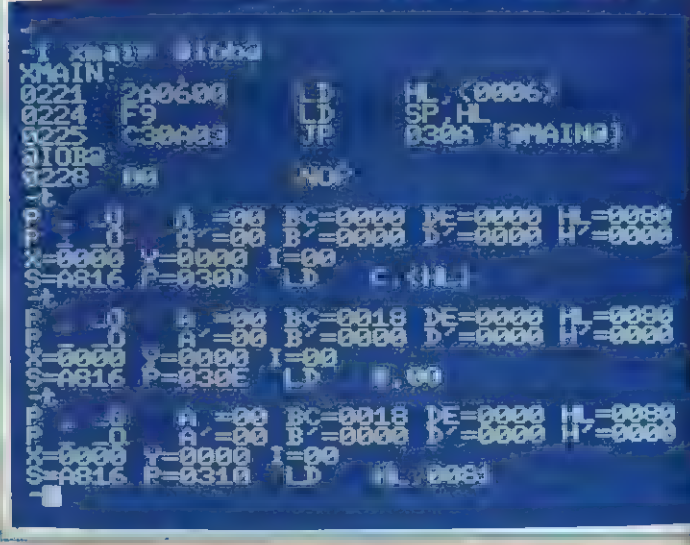
今度はデバッグだ！ TOOLSとCでプログラムを作ったら、S BUGの出番です。

"MSX-S BUG"はMSX-DOSのアプリケーションプログラムの開発を支援するためのデバッグです。デバッグの主要な機能は、逆アセンブル、メモリやレジスタの内容の表示と変更、プログラムの動作の追跡などです。L-80と組み合わせると、ラベルを表示するシンボリックデバッグが可能です。命令

一覧表を表示するヘルプ機能もあります。S BUGはDOS専用デバッグで、ディスクBASICやROMカートリッジのプログラムには使えませんので御注意ください。また、本パッケージには、アセンブラ等は含まれておりませんので、別売の"MSX-DOS TOOLS"もお求めください。



MSX-Cのオブジェクトをトレース(追跡)しています。ラベルも表示されます



## ソフトの内容や発売についての問い合わせは直接下記のメーカーへ

- 株アスキー 〒107 東京都港区南青山6-1-1 スリーエフ南青山ビル ..... ☎03 (486) 8080
- 株光栄 〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1876 ..... ☎044 (61) 6861
- コナミ株 〒102 東京都千代田区神田神保町3-25 ..... ☎03 (264) 5678
- 株ザインソフト 〒676 兵庫県高砂市米田町米田 162 ..... ☎0794 (31) 7453
- 株ソフト区ソフト 〒571 大阪府門真市元町27 27 エル西三荘 ..... ☎06 (906) 1246
- 株タイトー 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ..... ☎03 (264) 8611
- 東芝EMI株 〒07 東京都港区赤坂2-2-17 ..... ☎03 (587) 9148

- 日本テクスタ株 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ..... ☎03 (255) 9761
- パナソニックセンター 〒106 東京都港区六本木4 8 5 和幸ビル ..... ☎03 (475) 4721
- 株マイコンハウスSPS 〒960 福島県福島市太平寺町の内5 3 ..... ☎0245 (45) 5777
- 株シンフォニー 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5 16-14 ..... ☎03 (226) 685
- 株チャンピオンソフト 〒530 大阪府大阪市北区天満6 1-12 瑞穂ビル ..... ☎06 (365) 9900
- 株HARD 〒135 東京都江東区亀戸4-55-4 第2コーポスズキ102号 ..... ☎03 (260) 4622
- 株ハドソン 〒162 東京都新宿区市ヶ谷町3-1-1 ハドソンビル ..... ☎03 (406) 0002
- ビクター音楽産業株 〒150 東京都渋谷区渋谷1 7 5 青山セブンバウ701号 ..... ☎03 (268) 1159
- 株日本テレネット株 〒162 東京都新宿区東五軒町1-9 片岡 ..... ☎03 (447) 9447
- 株ファンプロジェクト 〒108 東京都港区白金台3-14-3 503 ..... ☎03 (361) 4063
- GA夢 〒164 東京都中野区東中野4-4-1 丸新ビル ..... ☎03 (221) 3161
- 株ポニー PONYCA企画部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビル3F ..... ☎011 (561) 1370
- 株マイクロネット 〒064 北海道札幌市中央区南10条西15 丁目ムラカミビル

MSX-C Ver.1.1 / MSX-PDT シリーズ第3弾はMSX-Cコンパイラのバージョンアップ版です。ニーモニックの変更、標準ライブラリの強化に加えて値段も一気にバージョンアップ。ただし、S BUG同様パッケージにはMSX-DOSやM 80、L 80、スクリーンエディタは入っていませんので、お持ちでない方はTOOLSを買って下さい。(アスキー/渡辺)

# TECHNICAL AREA 9

マシン語プログラミング入門  
実践研究ディスプレイシステム  
デジタルクラフト  
MSXテクニカルノート  
テレコンクラブ



イラスト: みるへんめーかー



# マシン語 プログラミング 入門

その18

## インデックスレジスタとビット 操作命令

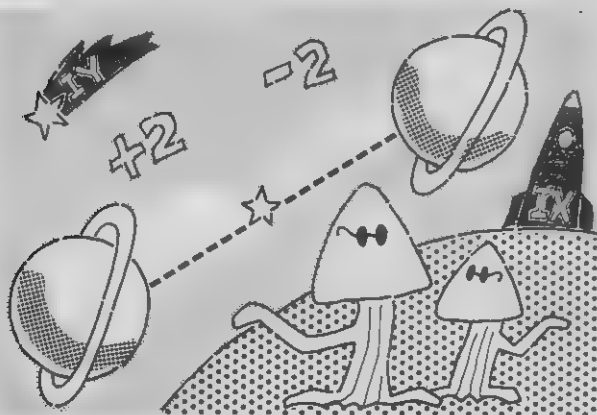
ゆづり はら  
欄原

なが ひさ  
長寿

今月はZ80CPUの特長的なものを2つ紹介します。インデックスレジスタとビット操作の命令についてです。

インデックスレジスタはマシン語の参考書などを見ても、あまり積極的に紹介されていません。そこで今回は、その応用例を紹介します。

もうひとつはビット操作に関する命令です。ビット単位の操作と、バイト単位の操作の違いなどを理解してください。



## 16ビットのデータを扱う インデックスレジスタとは

Z80は、インデックスレジスタと呼ばれる16ビット専用のレジスタを2本持っています。それぞれIX、IYの名前があり、同じ機能で同様の働きをします。そもそもインデックスには、目次とか見出しという意味があるように、このレジスタは他のレジスタとは違った特長を持っています。

インデックスレジスタは16ビットのレジスタですから、HLレジスタと同じように単に16ビットデータが扱えるレジスタとして使うことができます。その働きは極めてHLレジスタに近く、マシン語コードにおいてもよく似たコードが与えられています。

例えば、16ビットデータを直接ロードする命令、

```
LD HL, 1234H
```

のマシン語コードは、

```
(21 34 12)
```

であるのに対し、インデックスレジスタでは、

```
LD IX, 1234H
```

```
(DD 21 34 12)
```

```
LD IY, 1234H
```

```
(FD 21 34 12)
```

となり、IXレジスタにはDDH、IYレジスタにはFDHのマシン語コードが始めにつき、後はHLレジスタと

同じコードが続きます。これは、もともインデックスレジスタがHLレジスタからの拡張命令になっていることに起因します。

また、マシン語モニタでマシン語コードを調べて、DDHならばIXレジスタ、FDHならばIYレジスタに関連した命令であることが即座にわかります。例えば19Hは、

```
ADD HL, DE
```

ですが、始めにDDHがつくと、

```
ADD IX, DE
```

```
(DD 19)
```

FDHがつくと、

```
ADD IY, DE
```

```
(FD 19)
```

となります。

この例のように、インデックスレジスタはHLレジスタの置き換えとして作られていますので、DDH、FDHの次にくるコードは、HLレジスタを使った命令と同じコードになっているのです。

また「ADD IX, HL」のような、インデックスレジスタとHLレジスタの演算命令がないのは、インデックスレジスタがHLレジスタの置き換えという性格を持っているからです。

## メモリアドレスの相対位置を 示すディスプレイスメント

インデックスレジスタにはもうひとつの特長として、ディスプレイスメントと呼ばれる機能を持っています。

ディスプレイスメントは、ある位置からの相対位置関係を示す量のことです。-128バイトから+127バイトの間を指定することができます。他のCPUでは、オフセットと呼んでいるものもありますので、注意してください。

16ビットレジスタのデータを使って

アドレスを指定し、その番地のメモリをアクセスする間接アドレッシングという方法がありますが、インデックスレジスタではディスプレイスメントを使った、効率の良いアドレッシングをすることができます。

例えば、3456H番地のメモリのデータをAレジスタに読み出す場合、HLレジスタを使うと、

```
LD HL, 3456H
```

LD A, (HL)  
となります。さらに、3458番地のデータを続けてBレジスタに読み出すには、

```
INC HL
INC HL
LD B, (HL)
```

として、HLレジスタに2を加えてからBレジスタに転送します。

同じことをインデックスレジスタを使ってみると、

```
LD IX, 3456H
LD A, (IX+0)
LD B, (IX+2)
```

と簡単になります。「IX+」の次の数値は、ディスプレイメントを表しています。

この例では、3456H番地を指定するのに、ディスプレイメントを使えないHLレジスタでは、INC命令を2回使ってそのデータを変えています。一方インデックスレジスタでは、3456Hに対して+2となることから、ディスプレイメントを+2としてメモリからデータを転送しています。つまりディスプレイメントは、インデックスレジスタの値に対する相対値になっているわけです。この相対値は8ビットで表現できる範囲となっており、前にも述べたように-128バイトから+127バイトの範囲を指定することができます。

16進数と10進数の関係は図1のようになっています。最上位ビットが符号を示しますので、このような関係になります。したがって、インデックスレジスタを使ったアドレッシングでは、ディスプレイメントを使って図1のような範囲のメモリを、指定することができるわけです。

また、ディスプレイメントは相対値を与えるわけですから、配列のような常に一定の規則で並んでいるデータに対しては、インデックスレジスタの値を変えてやるだけで配列データを取り出したり、格納したりすることが可能になります。その例を紹介しまし

図1 ディスプレイメントで指定できる範囲

ディスプレイメント d		IX=D020Hの時の実アドレス		メモリ
10進	16進	(IX + d)		
-128	(80H)	—(D020H-80H)—	D0A0H	IX-128
-127	(81H)	—(D020H-127)—	D0A1H	IX-127
-126	(82H)	—(D020H-126)—	D0A2H	IX-126
...				
-2	(FEH)	—(D020H - 2)—	D11EH	IX - 2
-1	(FFH)	—(D020H - 1)—	D11FH	IX - 1
0	(00H)	—(D020H + 0)—	D120H	IX + 0
+1	(01H)	—(D020H + 1)—	D121H	IX + 1
+2	(02H)			
...				
+126	(7EH)	—(D020H+126)—	D19EH	IX+126
+127	(7FH)	—(D020H+127)—	D19FH	IX+127

う。

図2の配列テーブルは、ゲームキャラクタの位置や色などを記憶しておくための配列とします。ひとつの配列に対して4バイトのメモリを使い、X座標、Y座標、カラーコード、ステータスの順に並んでいるとします。

この配列がキャラクタ番号の順に並んでいると考え、n番目のキャラクタデータは、配列の始まりからn×4バイト目にあることになります。カラーコードの情報だけを読み出すには、n番目のキャラクタの実アドレスを計算した値に、+2を加えたアドレスがその場所になります。つまり、各配列の先頭アドレスを計算し、ディスプレ

イメントで相対値を与えればいわけです。

具体的なプログラム例として、DEレジスタに配列が始まる場所、IXレジスタにキャラクタ番号を指定したものを図3に示します。IXレジスタは最初の部分で、配列の実アドレスに計算されます。このアドレスは、IXレジスタで指定されたキャラクタの配列の、先頭アドレスになっていますので、ディスプレイメントを+2とすれば、

```
LD A, (IX+2)
```

で、任意のキャラクタのカラーコードを読み取ることができます。また、ディスプレイメントを+3とすればステータスが読めます。



図2 インデックスレジスタで配列を扱う

□ 仮想的配列

キャラクタ番号	+0	+1	+2	+3
0	(0, 0)	(0, 1)	(0, 2)	(0, 3)
1	(1, 0)	(1, 1)	(1, 2)	(1, 3)
2	(2, 0)	(2, 1)	(2, 2)	(2, 3)
...				
21	(21, 0)	(21, 1)	(21, 2)	(21, 3)
22				
...				
	X座標	Y座標	カラーコード	ステータス

○メモリ上での実際の配列のようす

	メモリ	
TABLE+0	(0, 0)	D000H
+1	(0, 1)	D001H
+2	(0, 2)	D002H
+3	(0, 3)	D003H
+4	(1, 0)	D004H
+5	(1, 1)	D005H
+6	(1, 2)	D006H
+7	(1, 3)	D007H
+8	(2, 0)	D008H
...		
+83	(20, 3)	D03FH
+84	(21, 0)	D040H
+85		D041H

TABLE=D000Hとすると、IX×4で計算される値。カラーコードはそこから+2のところにある。

図3 配列を扱ったプログラム例

```

;
LD    IX, 0000H    ; キャラクタ番号をロード
;
LD    DE, TABLE   ; 配列テーブルのアドレス
ADD   IX, IX        ; キャラクタ番号を
ADD   IX, IX        ; 4倍する
ADD   IX, DE        ; 配列の実アドレスを計算
;
LD    A, (IX+2)     ; 配列よりデータを取り出す
;

```

このようにインデックスレジスタを使うと、ディスプレイメントを変更するだけで、その他の情報をアクセスできます。配列のようにまとまった複数バイトのデータが規則的に並んでいるときには、プログラムを簡略化することができて大変に便利です。

## インデックスレジスタを利用した配列の演算プログラム

こんどはもっと具体的に、配列の演算をインデックスレジスタを使って計算する方法を考えてみましょう。

図4のように並んでいる16桁の数値を、インデックスレジスタを利用して計算してみましょう。このときの数値は、10進数で表される16桁の数とします(BCD表記)。この数のメモリ上への配列は、上の桁から順に下の桁へと並べることにします。1バイトで2桁を表現しますので、一と十の位が+7バイト目、百と千の位が+6バイト目、そして+0バイト目が百兆と千兆の位になります。

ここでは2つの16桁のデータを、BCD演算で加算をします。このような計算をするには筆算で計算をするのと

同じように、下の桁から順番に足し算をしていきます。

2つの16桁の数をメモリ上に並べると、片方の数の一の位ともう一方の数とは8バイトの相対値になるので、+0と+8のデータとして(IX+0)と(IX+8)を足せばよいことになります。その結果は+16バイト先のメモリに書き込んでおきます。このときのIXレジスタの値は、一の位の数があるアドレス値です。

次の桁も同様にして計算をすればよく、2つの数の百と千の位は前と同じように8バイトの差を持った位置関係になっています。ですから、IXレジスタを百の桁に合わせ(-1する)てから、+0と+8のディスプレイスメント

図4 計算データの構成

+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	バイト
千 百	十 一 兆の位	千 百	十 一 億の位	千 百	十 一 万の位	千 百	十 一 の位	

ントをつけて足せば良いわけです。

この部分のプログラムは、

```
LD  A, (IX+0)
LD  C, (IX+8)
ADC  C
DAA
LD  (IX+16)
```

とすることができ、すべての桁で同じことを順番に繰り返します。今回の例なら！Xレジスタを-1しながら、8回繰り返すと計算ができます。また、ディスプレイメントの工夫をすれば、何桁の計算プログラムにも応用が利きます。

この方法で作ったのが図5のプログラムです。案外、簡単にできてしまいました。モニタを使ってすぐに結果がわかるようにしましたので、図6のダンプリストをそのまま打ち込んで、D000H番地からスタートしてみてください。足す数はD020H番地、足される数はD027H番地からの8バイトです。計算結果はD030H番地からの8バイトに書き込まれます。違う数値を書き込んで、試してみてください。

このようにインデックスレジスタをうまく利用すると、面倒なプログラムでも規則性を見つけ出すことにより、案外と簡単にプログラムする道が開けることがあります。皆さんもいろいろと工夫してください。

図5 インデックスレジスタを使った計算プログラム

```
LD  B,8
LD  IX,0D027H
XOR  A
LOOP: LD  A,(IX+0)
      LD  C,(IX+8)
      ADC  A,C
      DAA
      LD  (IX+16),A
      DEC  IX
      DJNZ LOOP
      RET
```

ループカウンタ設定  
一桁目のアドレス設定  
キャリーフラグクリア  
加えられる数をロード  
加える数をロード  
加算の実行  
10進数補正  
結果をセーブ  
次の桁へ  
8回繰り返す  
終わり

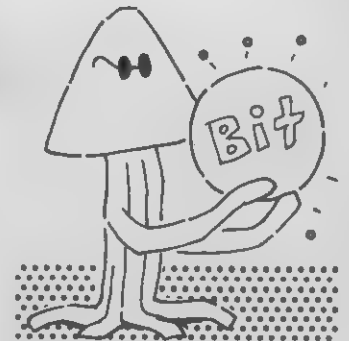


図6 図5のプログラムのマシン語ダンプリスト

```
D000 06 08 DD 21 27 D0 AF DD:5F
D008 7E 00 DD 4E 08 89 27 DD:16 9D D000Hガスタートアドレス
D010 77 10 DD 2B 10 F1 C9 00:39
D018 00 00 00 00 00 00 00 00:E8 39
D020 05 83 23 07 66 23 45 03:73 .....計算データ1
D028 03 48 64 50 55 65 43 75:69 E4 .....計算データ2
D030 09 31 87 58 21 88 88 78:C2 .....結果(データ1+データ2)
```

計算データ1と2を10進で加算、D030H-D037Hに結果を残す。

## ビットの操作に関係した3種類の命令

ビット操作命令は、1ビット単位での操作ができる命令です。

SET命令は、指定する任意の1ビットを1にします。RESET命令は

0にします。また、BIT命令は、指定するビットが1か0かを調べるためのものです。実行するとフラグが変化しますので、任意のビット情報を調べ



ることができます。

この命令の対象となるのはA、B、Cレジスタなどの8ビットレジスタと、(HL)、(IX+d)などで指定するメモリです。

## SET命令

SET命令を使うと、希望するデータの任意の1ビットを1にすることができます。例えば、Bレジスタの第4ビットを1にするには、

```
SET 4, B
```

とします。SETの次の数字は、0か

ら7までで指定するビットを意味します。その次は命令の対象となるレジスタやメモリです。ですから、D400H番地のメモリの第0ビットを1にするならば、

```
LD HL, 0D000H
```

```
SET 0, (HL)
```

とすれば良いわけです。

## RESET命令

RESET命令は、任意の1ビットを0にリセットすることができます。

例えば、Aレジスタの最上位ビットの

第7ビットを0にリセットするのであれば、

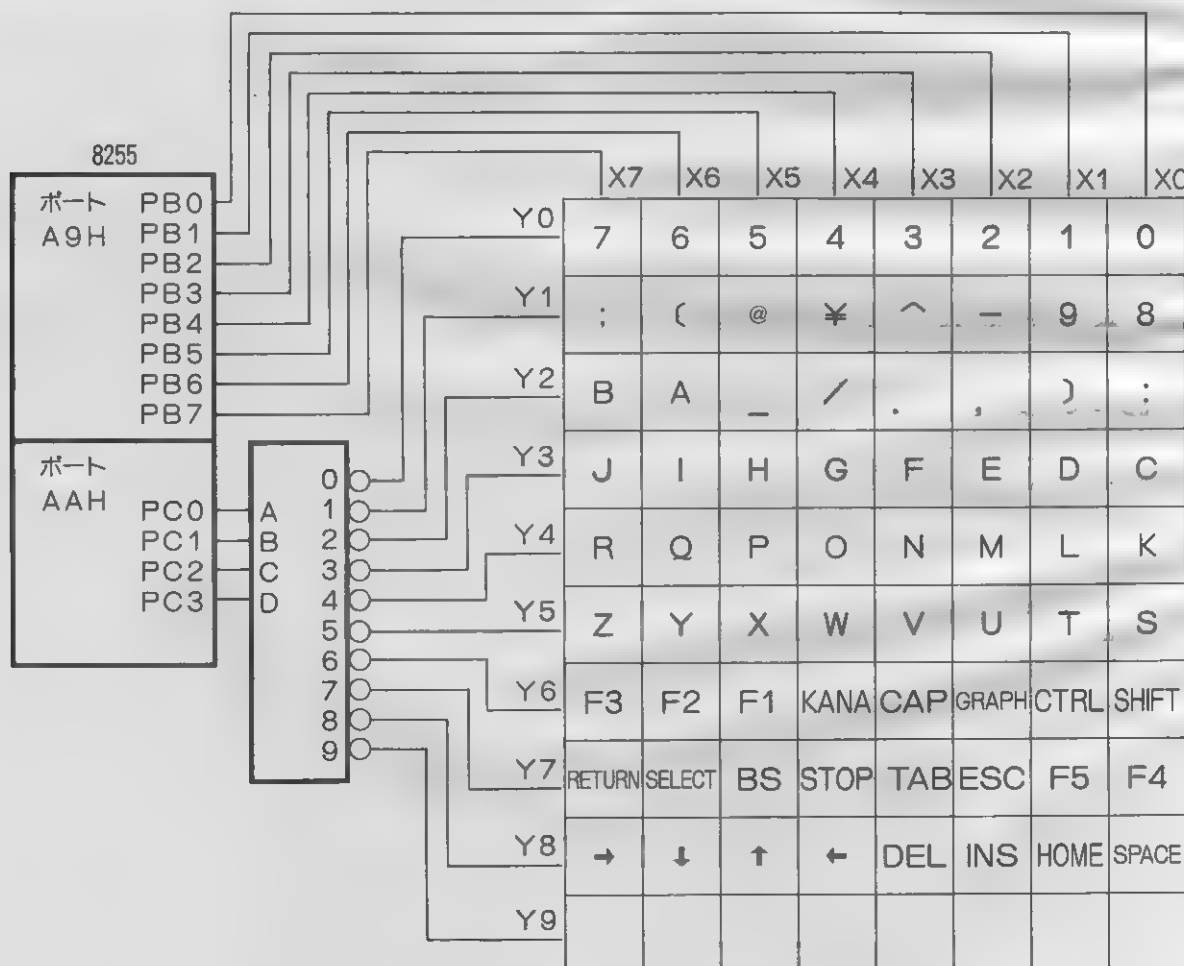
```
RESET 7, A
```

で良いのです。

SET命令、RESET命令の動作は、レジスタやメモリの1ビットだけを変えるだけで、フラグにはなにも影響を与えません。プログラムでの処理の都合で、フラグを変化させたくないときには便利です。

ビットのセット、リセットはORやAND命令を使っても実現できるのですが、8ビット単位であることやフラグが変化するということで、どちらを

図7 MSXのキーボードマトリックス



使ったら良いのかは、プログラムの内容によって吟味する必要がありそうです。

## BIT命令

BIT命令は、指定するビットが1であるか0であるかを調べることができます。例えば、Aレジスタの第3ビットを調べるには、

## BIT命令を利用して キーボードの入力を調べる

BIT命令を使うと、データの中の知りたいBITだけを調べることができますので、これを利用してキーボードからの入力を調べる方法を紹介しましょう。

MSXのキーボードは図7のように接続されていますので、例えばキーのAが押されているかどうかは、2行目の第6ビットを調べます。例として、押されたキーによってBEEP音を鳴

BIT 3, A  
とします。その結果はZフラグが変化しますので、知ることができます。  
調べるビットが0ならばZフラグが立ちます。ここでZフラグが立つということは1になるということですので、勘違いしないように注意してください。  
つまり、ビットが1ならばZフラグは0、ビットが0ならばZフラグは1になります。

らしたり、CAPSランプを光らせたり、消したりするプログラムを作ってみました。

Jを押すとCAPSランプが点灯、Hを押すと消灯、Cを押すとBEEP音が鳴ってプログラムが終了します。図8にプログラムを示します。

この中で使っているBIOSのSNSMATは、Aレジスタに行の番号をセットしてコールすると、その行の状

態がAレジスタにセットされて戻ってくるものです。押されているキーのビットが0になることから、BIT命令を使って調べることができます。

詳しくは、プログラム中のコメントを読んでください。これをマシン語コードにアセンブルして、メモリのダンプをしたものが図9です。

## おわりに

マシン語プログラミング入門の前にMマガで連載されていた、「パワーアップ・マシン語入門」が単行本になりました。これは、連載していた記事に加筆・修正したもので、7月25日発売、価格は1400円です。マシン語コード表やMSX1/2のBIOS一覧も載っていますので、ぜひともご覧になってください。

来月は、BASICとマシン語の関係がどんなふうになっているか、マシン語モニタでいろいろといじってみることにしましょう。お楽しみに。

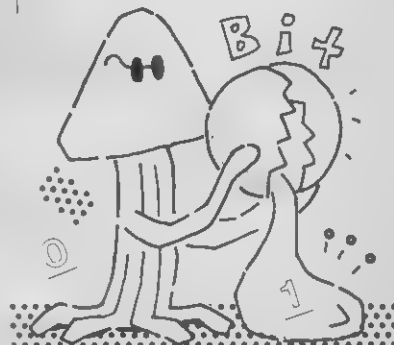


図8 BIT命令の利用例

BEEP	EQU	00C0H	; ラベルの定義
CHGCAP	EQU	0132H	
SNSMAT	EQU	0141H	

START:	LD	HL, START	
	PUSH	HL	; 戻りアドレス設定
	LD	A, 3	; キーマトリックス3行目
	CALL	SNSMAT	; キーボードセンス
	BIT	7, A	; Hのチェック
	JR	Z, CAPOFF	
	BIT	5, A	; Jのチェック
	JR	Z, CAPON	
	BIT	0, A	; Cのチェック
	JR	Z, BEEPON	
	RET		; STARTへ戻る

CAPON:	LD	A, 1	; ランプ点灯
	JR	CAPOFF+1	

CAPOFF:	XOR	A	; ランプ消灯
	JR	CHGCAP	

BEEPON:	POP	HL	; 戻りアドレス解除
	JP	BEEP	; BEEP音鳴らして終了

図9 図8のプログラムのマシン語ダンプリスト

```

D000 21 00 D0 E5 3E 03 CD 41:F5
D008 01 CB 7F 28 0D CB 6F 28:BA D7
D010 05 CB 47 28 09 C9 3E 01:30
D018 18 01 AF C3 32 01 E1 C3:4A 92
D020 C0 00 00 00 00 00 00 00:B0
    
```

## OR、AND命令を使ったビット操作

ORやANDの性質を利用して、ビット操作をすることができます。SET、RESET命令は1ビット単位の操作でしたが、OR、AND命令では8ビット同時に操作できます。ただし、対象となるレジスタはAレジスタのみですので、注意してください。

OR命令は、セット命令として使います。1にセットしたいビットを1にしたデータを用意して、OR命令で演算します。例えば、

0ビットと5ビットを1にしたいときには、00100001B (51H) というデータとORで演算をするわけです。

AND命令は、リセット命令として使います。0にセットしたいビットを0にし、変えたくないビットを1にしたデータと、AND命令で演算をします。例えば、0ビットと5ビットを0にリセットしたいときは、11011110B (DEH) というデータで演算をすれば良いわけです。





# 実践研究

▶小澤眞樹

# ディスクシステム

▶フロッピーディスク入門

## MACRO80のマクロ機能

“MACRO” とあるように、M80のマクロ機能を知らないと、ただの“80” だけになってしまいます。今月は、M80の説明の最後として、マクロ機能とM80起動のコマンドをとりあげました。

私が仕事をしている部屋は西南西を向いています。つまり、午後一番暑い時間帯に、もろに太陽の日差しが差し込んでくるわけです。カーテンを締め切ってクーラーをかけているのですが、コンピュータが3台動いている上に、蛍光灯が嫌いで白熱灯を使っているものですから、いや暑いなんのって…。早く涼しくなってくれないかな、と思っています。

とはいってもまだ8月。皆さんは

海に山にと駆けまわっているころでしょうね。「暑さ寒さも彼岸まで」などといいますが、でもその秋の彼岸までまだひと月半もあるではないですか。

“夏、まるで弱い” 私の苦しみは、まだまだ続きそうです。

さて今月号は、先月号で予告したとおり、MSX・M80のマクロ機能を実現する命令群と、MSX・M80の使い方について解説します。

## MSX・M80のマクロ機能

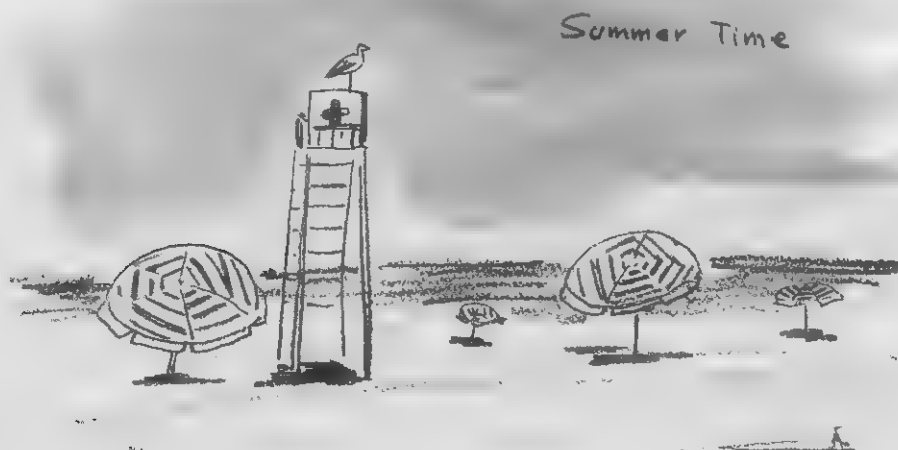
今までにも何回か述べましたが、マクロ機能とは、簡単にいえばある文字列を違う文字列に展開する機能です。MSX・M80の場合、「ある文字列」がマクロ名であり、「違う文字列」がZ80CPUの命令（ニーモニック）群となっているわけです。リスト1とリスト2は、先月号と先々月号にも掲載したのでお馴染みになってしまったのではないかと思います。MSX・M80でマクロ機能を使用している例です。リスト1がソースプログラム、リスト2がこれをアセンブルしたリスティングファイルです。この2つのリストを見比べてください。ソースプログラム中でマクロ定義し、呼び出したマクロがリスティングファイルで展開されています。これが、MSX・M80のマクロ機能であるわけです。

さてここで、MSX・M80のマクロ機能をまとめておきましょう。

MSX・M80のマクロ機能には、大別して2つの種類があります。1つはここでも何回も紹介した、MACRO～ENDMで定義し、1度定義してしまえばそれ以降どこからでもマクロ名だけで呼び出すことができるマクロです。このマクロの場合、定義した内容が呼び出した位置に展開されます。

もう1つは、REPT、IRP、IRPCなどの反復疑似命令を使って定義し、定義した箇所にそのまま展開されるマクロです。このマクロの場合、ソースプログラムの他の部分から呼び

注1) ライブラリとは、本来「図書館」という意味です。実際にプログラムに使用する部分を本に見立て、これをたくさん集めて図書館にしておいて、必要になったら取り出して使うのでライブラリというのです。アセンブラによるプログラミングでは、マクロライブラリ、オブジェクトライブラリなどを使います。



イラスト▶小山内仁美/レイアウト▶日本クリエイト

## ●リスト1 サンプルプログラム(ソースリスト)

```

TITLE      SAMPLE LIST1
           ;by M.Ozawa

           .Z80
           CSEG

PRINT      MACRO    MES
           LD        DE,MES
           LD        C,9
           CALL      $
           ENDM

START:
           PRINT     MSG1
           PRINT     MSG2
           RET

MSG1:      DB        'Welcome to M'
           DB        'SX world'
           DB        0DH,0AH,'$'
MSG2:      DB        'from MSX-Mag'
           DB        'azine'
           DB        0DH,0AH,'$'
           END        START
    
```

これまで何回か掲載した、もうおなじみのマクロです。このマクロは、マクロパラメータとして与えた文字列を画面に出力するというものです。リスト2はこれをアセンブルしてマクロ展開したアセンブルリストです。リスト1とリスト2を何度でも見比べてみてください。

出すことはできません。もっとも、MACRO~ENDMマクロの定義部に反復マクロを書き込んでおけば、これも可能になります。

MSX・M80のマクロ機能の特徴づけるのは、なんといってもマクロ定義中で用いられるマクロダミーの存在でしょう。マクロダミーを定義すると、マクロ呼び出しの際に、必要なものをマクロパラメータとして与えることができるのです。この結果、同じマクロ定義を使いながら、展開される内容を変更することができます。ここでもう一度リスト1を見てください。リストのマクロ定義中で用いられている「MES」がマクロダミーです。さらにこのマクロ(PRINT)を呼び出している部分を見てみましょう。この部分はソースプログラム中に2箇所ありますが、パラメータとして違った文字列を与えています。この結果どうなるかは、リスト2の対応する部分を見るとわかります。基本的には同じ内容ながら、異なるマクロに展開されているでしょう。

この例は、マクロダミーの使い方としては単純な方です。凝った使い方をすれば、かなり複雑な表現も可能になります。さらに、先月号で紹介した条

件疑似命令と組み合わせれば、BASのステートメントのようなマクロ定義まで可能になるのです。この例は後で紹介しますが、いろいろ研究するとおもしろいですよ。

そして、MSX・M80のマクロ機能では、マクロからマクロを呼び出すというようなマクロのネストも、メモリが許す限り何段階でも可能です。うまくマクロを定義し、これらの機能をフルに使えば、プログラムをコーディングする際の手間を大幅に軽減することができます。また、作ったマクロをライブラリ(注1)にして、MSX・M80を高級言語のようにして使うこともできます。プログラミングの世界では、マクロライブラリとオブジェクトライブラリはプログラマの財産とも言われるほどです。みなさんも、マクロ機能を活用して、あなた自身の財産を作ってもらいたいものだと思います。

## マクロ命令

それでは、MSX・M80のマクロ命令を紹介しましょう。

## MACRO~ENDM

MACRO~ENDMは、定義した

## ●リスト2 サンプルプログラム(アセンブルリスト)

SAMPLE LIST1 MSX.M-80 1.00 01-Apr-85 PAGE 1

```

TITLE      SAMPLE LIST1
           ;by M.Ozawa

           .Z80
           CSEG

PRINT      MACRO    MES
           LD        DE,MES
           LD        C,9
           CALL      $
           ENDM

START:
           PRINT     MSG1
           PRINT     MSG2
           RET

MSG1:      DB        'Welcome to M'
           DB        'SX world'
           DB        0DH,0AH,'$'
MSG2:      DB        'from MSX-Mag'
           DB        'azine'
           DB        0DH,0AH,'$'
           END        START
    
```

ものを呼び出して展開するタイプのマクロ命令です。書式は図1のようになっています。

ここで<macro-name>は定義するマクロの名前で、呼び出すときにはこのマクロ名を使います。マクロ名の文字数は自由ですが、先頭からの16字が有効です。<dummy>はマクロダミーで、32文字までの文字列です。マクロダミーは、1行に入る限りいくつでも、カンマで区切って指定することができます。マクロダミーは、そのマクロが呼び出されたときに、マクロ名に続くマクロパラメータに置き換わって展開されます。



## ●図1 マクロの定義

```
<macro name>  MACRO  [<dummy>[, [<dummy>……]]]
                .
                .
                .
                ENDM
```

マクロ定義の書式です。<macro name>は定義するマクロの名前で、マクロを呼び出すときにはこの名前を使います。<dummy>はマクロダミーで、呼び出し時のマクロパラメータに対応します。

## ●図2 マクロの呼び出し

```
<macro name>  [<parameter>[, [<parameter>……]]]
```

こちらは、マクロを呼び出すときの書式です。マクロ呼び出しステートメントなどといいます。<parameter>はマクロパラメータで、マクロダミーと数が合わないときは、多ければ無視され、少なければ空白とみなされます。

注2) 16ビット符号なし整数は、最大ビットを符号にせず16ビットすべてを数値表現に使うことです。要するに、0～65535までの範囲を表現できます。ちなみに符号つき整数では、-32768～+32767の範囲が表現できますが、負数は補数表現になります。

最後の行のENDMは、ここでマクロの定義が終わったことを示しています。この行以降、定義したマクロを自由に呼び出すことができます。

MACROのある行とENDMの間の行をマクロブロックとかマクロボディと呼びます。マクロを定義するときは、この部分に実際に展開する命令(ニーモニック)を書き込みます。

マクロの呼び出しは、図2のような書式で行います。図3はマクロを定義し、呼び出した一つの例ですが、マク

ロパラメータが左から順にマクロダミーに置き換わって展開されていることがわかります。

マクロ呼び出し時には、マクロパラ

メータをカンマで区切って指定します。マクロパラメータの数は任意で、マクロ定義の際に指定したマクロパラメータと、必ずしも同じ数である必要はありません。多ければ無視され、少なければ空白と見なされるだけです。また、マクロパラメータを<>で囲むと、囲まれたものの全体で1つのパラメータと見なします。これは、マクロボディの中でIRPマクロ(後述)を使う場合などに有効です。

## ▶ REPT~ENDM

REPT~ENDMは反復マクロで、定義した位置の直後にマクロボディを展開します。書式は図4の①のようになっています。

このマクロは、マクロボディ部分をREPTに続く<expr>で指定した回数だけ展開します。<expr>は式で、16ビットの符号なし整数(注2)として評価されます。

図5の①はREPT~ENDMマクロを定義して展開した例です。

## ▶ IRP~ENDM

IRP~ENDMは反復マクロで、

## ●図3 マクロダミーとマクロパラメータ

0000'	3A 002F		LD	A, (002FH)
0003'	67		LD	H, A
0004'	3A 003F		LD	A, (003FH)
0007'	57		LD	D, A
			EXCHNG	HL, DE
0008'	E5	+	PUSH	HL
0009'	D5	+	PUSH	DE
000A'	E1	+	POP	HL
000B'	D1	+	POP	DE
000C'	C9		*RET	

マクロダミーとマクロパラメータが対応するところを示しています。左から順に1対1で対応しています。



定義した位置の直後にマクロボディを展開します。書式は図4の②のようになっています。

このマクロは、IRPに続くマクロダミーと、さらにそれに続くマクロパラメータを左から順に置き換えて展開します。つまり、パラメータの数と同じ回数だけマクロボディを展開するわけです。マクロパラメータは〈〉で囲み、さらにカンマで区切って指定します。パラメータがない場合は、マクロボディを1回だけ展開します。

図5の②は、IRP~ENDMマクロを定義して展開した例です。

## IRPC~ENDM

IRPC~ENDMは反復マクロで、定義した位置の直後にマクロボディを展開します。書式は図4の③のようになっています。

このマクロは、IRPCに続くマクロダミーと、さらにそれに続くマクロパラメータである文字列の文字を、左から順に1字ずつ置き換えて展開します。つまり、文字列の文字数と同じ回数だけマクロボディを展開するわけです。

図5の③は、IRPC~ENDMマクロを定義して展開した例です。

## EXITM

EXITMは、マクロ定義の中で条件疑似命令を使用するときに、条件によって途中でマクロの展開を終了するようにするために用います。これを用いると、かなり複雑なマクロでも、自由に定義できるわけです。

EXITMは、それを使用しているマクロに対してのみ有効で、マクロがネストしている場合、そのマクロを呼び出したマクロには影響を及ぼしません。図6は、EXITMを使用したマクロの例です。

## LOCAL

LOCAL命令は、あるマクロ定義の内部だけで使用するシンボルを定義

## ●図4 REPT、IRP、IRPCの書式

- ① REPT    〈expr〉  
.....  
ENDM
- ② IRP      〈dummy〉, <<parameter>[, <parameter>.....]>  
.....  
ENDM
- ③ IRPC    〈dummy〉, <strings>  
.....  
ENDM

反復マクロの書式を示しました。①がREPT~ENDM、②がIRP~ENDM、③がIRPC~ENDMで、展開のしかたがそれぞれ違います(図5参照)。場合に応じて使いわけます。反復マクロは定義した部分の直後に展開されるので、必要なときにいちいち定義しなければなりません。これが嫌なら、MACRO~ENDMマクロの中で反復マクロを定義し、呼び出して使うようにします。

するために用います。LOCAL指定されたシンボルは、展開されるときに他のシンボルと重複しないように、「. 0000~. FFFF」というシンボルと置き換えて展開されます。

マクロ内でシンボルを使っていると、他のシンボルと重複しないように定義するのが大変です(もし重複していると、シンボル多重定義エラーになります)。LOCAL命令を使えば、このシンボル管理が非常に楽になります。

図7は、LOCAL命令を使ってマクロを定義し、展開した例です。

## マクロ演算子

マクロ演算子は、マクロ定義やマクロ呼び出しの際に特殊な表現(MSX・M80で特殊な意味を持っている文字をパラメータとするなど)をしたいときに用いるものです。マクロ演算子には、「&」、「;」、「!」、「%」の4種類があります。

### &

マクロを定義するときに、引用符で囲まれた文字列の一部としてマクロダミーを使用したい、あるいはシンボルの一部としてマクロダミーを使用したい場合に用います。これを使うと、文

## ●図5 REPT、IRP、IRPCの使用例

①			REPT	5
			INC	HL
			ENDM	
	0000'	23	INC	HL
	0001'	23	INC	HL
	0002'	23	INC	HL
	0003'	23	INC	HL
	0004'	23	INC	HL
②			IRP	R, <AF, BC, DE, HL>
			PUSH	■
			ENDM	
	0005'	F5	PUSH	AF
	0006'	C5	PUSH	BC
	0007'	D5	PUSH	DE
	0008'	E5	PUSH	HL
③			IRPC	R, BCDE
			LD	A, R
			ENDM	
	0009'	7B	LD	A, B
	000A'	79	LD	A, C
	000B'	7A	LD	A, D
	000C'	7B	LD	A, E

反復マクロの使用例です。①がREPT~ENDM、②がIRP~ENDM、③がIRPC~ENDMです。それぞれがどのように展開されているか見てください。

字列とマクロダミーを連結することができます。図8は「&」を使用したマクロ定義と、これを展開した例です。

### ;;

マクロボディの中に注釈文を使いたいとします。通常の注釈文は「;」に



## ●図6 EXITMの使用例

```
DEFAREA MACRO. REP
NUM      ASET  0
          REPT  REP
NUM      ASET  NUM+1
          IFE   NUM-0FFH
          EXITM
        ENDIF
        DB     NUM
        ENDM
```

EXITMは、条件によって途中でマクロ展開を終了するようにするために用いるものです。条件疑似命令と組み合わせますが、定義によってはかなり複雑なマクロも可能になります。この例では条件疑似命令IFEを使っていて（後ろの式が0になるとEXITMを実行）、0からREPに与えるマクロパラメータの数（最大254）と同じ大きさまでの1バイトデータを配置するマクロになっています。

注3) MSX・M80が生成するオブジェクトファイルは、リロケータブル（再配置可能）なもので、このままではコマンドファイルとして実行することはできません。実行するためには、MSX・L80でリンクする必要があります。

続けて書きますが、こうするとマクロ展開時に注釈文も合わせて展開されます。しかし、展開時には展開されないように注釈文を書き入れたいときに、この「;」を使います。

▶ !

マクロパラメータとして、区切り文字であるカンマ「,」や注釈文を意味するセミコロン「;」、スペースなどを与えたいときに、「!」、「!」、 「!」というようにして用います。「!」は、それに続く文字を、本来のその文字として扱います。

▶ %

マクロパラメータとして指定した式を、「RADIX」疑似命令で指定した基数に従って現します。「%」を使

## ●図7 LOCAL命令の使用例

```
TEST      MACRO
LOCAL     EXIT1,EXIT2,EXIT3
LD        A,B
CP        0
JR        Z,EXIT1
CP        1
JR        Z,EXIT2
JR        EXIT3
EXIT1:    INC  A
EXIT2:    INC  A
EXIT3:
ENDM
LD        B,C
TEST
LD        A,B
CP        0
JR        Z,...0000
CP        1
JR        Z,...0001
JR        ...0002
...0000:  INC  A
...0001:  INC  A
...0002:
```

LOCAL命令は、マクロ定義の内部だけで使用するシンボルを定義するために用います。この命令を使えば、どのシンボルが使えるか（他の部分のシンボルと重複していないか）悩むことが少なくなります。

用すると、パラメータとして指定した文字をマクロダミーと置き換えるばかりでなく、パラメータに値を持つことができます。

## ▶ MSX・M80の実行

さて、ここまでMSX・M80についていろいろ解説してきました。最後になりましたが、ここでMSX・M80の実行法について触れておきます。

MSX・M80を実行するには2つの方法があります。1つはMSX-DOSのプロンプトから「M80」とだけ入力してMSX・M80を起動し、表示されるMSX・M80プロンプト「\*」から各種のコマンドを入力、実行する方法です。もう1つは、M80に続いて各種のコマンドを同時に入力する方法です。前者はいくつものソースプログラムを続けてアセンブルする際には便利な方法です。後者は、1つのソースプログラムをアセンブルする際に用います。この方法を使うと、アセンブル終了後自動的にMSX-DOSに戻るので、MSX・M80をバッチファイルの中で使用できます。そのため、アセンブルとリンクを続けて行う、といったことも可能になります。

## ▶ MSX・M80の書式

MSX・M80でソースプログラムをアセンブルするには、以下のような書式でコマンドを入力します。

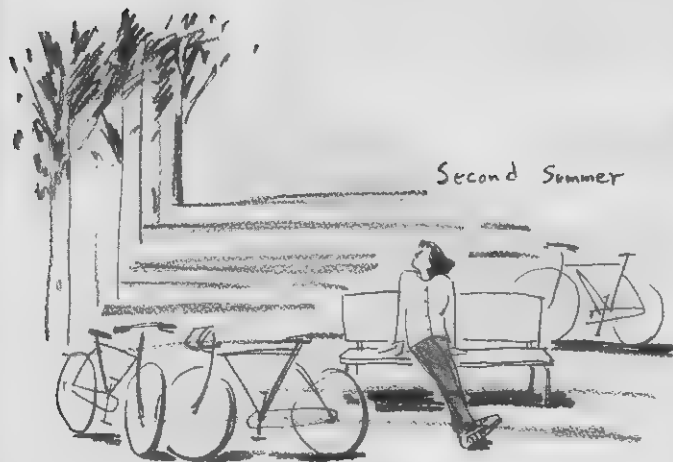
<object file>, <listing file> =  
<source file>/<switch>

これは、MSX-DOSから直接起動する場合（後者の方法）でも、一度MSX・M80を起動してからコマンドを入力する場合でも同じです。

<object file>は、アセンブルの結果生成されるオブジェクトファイル（注3）を意味します。これを省略すると、ソースファイルと同じファイル名で拡張子が「.REL」であるファイルが生成されます。また、ファイル名のみ指定すると、拡張子は自動的に「.REL」となります。

<listing file>は、リスティングファイルを意味します。これを省略すると生成されません。また、ファイル名だけ指定すると、拡張子は自動的に「.PRN」となります。

<source file>は、ソースプログラムのファイル名を示します。拡張子を省略すると、拡張子が「.MAC」であるものと見なされます。



例えば、「TEST.MAC」というソースプログラムをアセンブルして、「TESTOBJ.REL」というオブジェクトファイルと「TESTLIST.PRN」というリスティングファイルを作成するのなら次のように入力します。

```
m80 testobj, testlist=test
これはMSX・M80を起動した後で
「*」プロンプトから、以下のように
入力するのと同じです。
```

```
*testobj
*testlist
*test
<switch> はアセンブルスイッチを意味します。アセンブルスイッチには以下の9種類があります。
```

**/O**  
リスティングファイルのアドレス表示を8進数で行います。

**/R**  
ソースプログラムファイルと同じファイル名で拡張子が「.REL」であるオブジェクトファイルを、ソースプログラムファイルと同じディスク上に生成します。

**/L**  
ソースプログラムファイルと同じファイル名で拡張子が「.PRN」であるリスティングファイルを、ソースプログラムファイルと同じディスク上に生成します。

**/C**  
クロスリファレンサCREF80<sup>(注4)</sup>で使用するクロスリファレンス情報ファイルを、ソースプログラムファイルと同じファイル名で、拡張子を「.CREF」として、同じディスク上に作成します。

**/Z**  
Z80CPU用二モニックによるアセンブルを、MSX・M80に指示します。

す。これはソースプログラム中で「Z80」疑似命令を使用したのと同じ機能です。

**/I**  
i8080CPU用二モニックによるアセンブルを、MSX・M80に指示します。これはソースプログラム中で「8080」疑似命令を使用したのと同じ機能です。

**/P**  
このスイッチを1回指定することにより、アセンブルに使用するスタック領域を255バイトずつ増やします。アセンブル中にスタックオーバーフローエラーが出たら、このスイッチを指定して、もう一度アセンブルをやり直してください。

**/M**  
領域定義疑似命令(DS)で定義されるデータ領域を0クリア(0で満たす)します。

**/X**  
条件疑似命令を使ったソースファイルをアセンブルした場合、通常では条件が偽となってアセンブルされなかった部分もリスティングファイルに展開されます。しかし、このスイッチを指定すると、アセンブルされなかった部分は展開されません。

## 終わりに向かって

今月号も終わりが近づいてしまいました。今回はMSX・L80まで解説する予定だったのですが、どうもMSX・M80は機能が豊富過ぎるようです。ほとんど予定をオーバーしてしまいます。ありがたいことに、MSX・M80についての解説も、一応終わることができました。来月号こそはMSX・L80の話をしようと思っています。

さてそれ以降の予定ですが、当面MSX・DOS上で動作するプログラミ

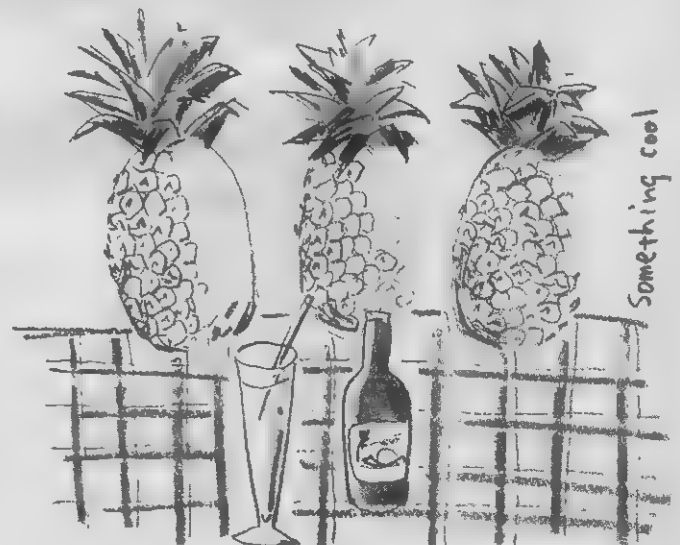
## ●図8 マクロ演算子&の使用例

ERRORS	MACRO	X
ER&X:	PUSH	DE
	LD	DE,ERRMSG
	LD	C,9
	CALL	\$
	LD	A,'&X'
	POP	DE
	RET	
	DSEG	
ERRMSG:	DB	0DH,0AH
	DB	'Error!'
	DB	0DH,0AH,'\$'
	CSEG	
ENDM		
ERRORS	1	
ER&1:	PUSH	DE
	LD	DE,ERRMSG
	LD	C,9
	CALL	\$
	LD	A,'1'
	POP	DE
	RET	
	DSEG	
ERRMSG:	DB	0DH,0AH
	DB	'Error!'
	DB	0DH,0AH,'\$'
	CSEG	

マクロ演算子&は、テキストとパラメータを連結するために使います。これをうまく使えば、マクロが自動的にシンボルを生成してくれます。

ング言語について触れていこうと思っています。その第1弾は、MSX・Cの予定で、うまくいけば来月号から、そのさわりの部分だけでもお話できるかもしれません。まずは乞う御期待ということで。

注4) クロスリファレンサ「CREF80」は、ソースプログラム中で使用したシンボルの一覧と、それを参照している行の一覧のファイルを作成するユーティリティです。このファイルをクロスリファレンスファイルといい、デバッグのために使用します。





## スロットアナライザ の製作

永井 健一

中～上級者向き

今月から、いよいよ製作が復活します。第1段は実用本位のツールです。名付けて「スロットアナライザ」。MSXが管理する基本スロットの状態をLEDで表示して、スロットを切り換えながら動作するプログラムを目で確認できるというものです。

今月の製作は、スロットアナライザです。といっても、この名前を聞いただけで何を作るかわかる人はいないでしょう。これは、MSXの基本スロットの状態がどうなっているかを、外部のLEDで表示するものなのです。

最近のMSXでは、スロットにいろいろなものがつながっていて、使用時に現在どのスロットをアクセスしているか、画面などを見ているだけではわかりません。スロットアナライザは、これをソフトで行わずにハードだけでわかるようにするための周辺装置です。

ただし、ハードウェアですべてを行うという制約から、拡張スロットの状態までは表示することができません。表示できるのは基本スロットだけです。から注意してください。しかし、基本スロットの選択状態がかわるだけでも

十分役に立ちます。例えば、いろいろなスロットに接続されたROMをアクセスするソフトを作っていてうまく動作しないとき、スロットがどのように選択された状態で爆走しているのかを調べることができます。また、市販のROMカートリッジがどのページを使用するか、などということもわかります。

ただし、製作にあたって注意が一つあります。というのは、この回路が動作しないMSXの機種があるからです。編集部で調べたところ、表1に挙げた機種では動作しません。また、MSX2ではどの機種でも問題ありません。なぜ動作しないかというと、内部にあるI/O機器へのアクセスがあると、スロットのデータバスの信号をカットしてしまう機種があるからです。

## スロットの管理

製作に入る前に、MSXのスロット管理について説明しておきましょう。MSXが、スロットというものでメモリ空間を管理していることは、すでに知っていると思います。

MSXには、基本スロットと呼ばれるスロットが4つあります。またさらに、基本スロットに拡張スロットを4

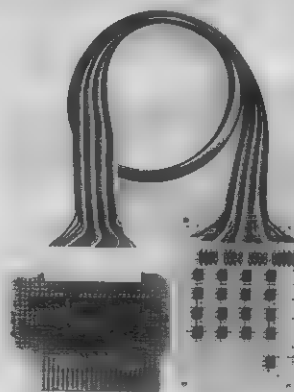
つつなぐことができます。つまり、最大16のスロットをつなぐことができるわけです。

また、MSXは各スロットを4つのページにわけて管理しています。1つのスロットが64Kバイトですから、1ページは16Kバイトになります。

どの基本スロットを選択するかは、PPI(8255)のポートAに書き込まれるデータによって決まります。また、このスロットの選択は、ページごとに行います。ページ0は基本スロット0、ページ1はスロット3、ページ2と3はスロット0、といったぐあいになります。ページ0～3はそれぞれ0000～3FFFFH、4000～7FFFFH、8000～BFFFFH、C000～FFFFFFHのアドレスになりますから、アドレスごとにスロットを選択できると言った方がわかりやすいかも知れません。

PPIのポートAは実際にはI/OアドレスのA8Hで、スロットレジスタと呼ばれます。MSXが基本スロットを選択するときは必ずここをアクセ

写真1



スしますから、外部でここに書き込まれる値を監視すればスロットの状態がわかるわけです。スロットレジスタに書き込まれる値(当然8ビット)と基本スロットの選択状態の対応は、図1の通りです。

ところで、なぜ拡張スロットの状態を表示できないかを説明しておきましょう。MSXでは、拡張スロットを選ぶためには、それが接続された基本スロットのFFFFH(ページ3)にデー

タを書き込みます。また、拡張スロットがあるかどうかわからないと困るので、拡張スロットレジスタがあれば、その内容を読みだすと各ビットの内容が反転するようになっています。このように、拡張スロットの選択状態の表示は、その有無や拡張スロットレジスタへのアクセスを調べることなどが必要で、簡単なハードウェアでは不可能なのです。

抵抗器は、LEDに電流が流れ過ぎないようにするもので、LED1本につき470Ωの抵抗器1本を使用します。LEDの表示が暗い場合は、470Ωの抵抗をもう少し小さくしてください。といっても、あまり多くの電流を流すとLEDを制御するICが壊れてしまうので、最低でも220Ω以上の抵抗器を使ってください。

LEDの配置は、4×4のマトリクス状になります。どの列をスロット0あるいはページ0にするかは、自分の好みに合わせてください。アクセスLEDの配置も同じです(写真3)。

本体基板とLED基板は、ケーブルで接続します。ここには、LEDを点

表1 動作しないことが確認できた機種

メーカー名	機種名
松下電器	FS-1300 CF-3000
ソニー	HB-55
三菱	ML-8000

編集部で動作しないことが確認できた機種です。確認できませんでした。CF-3300やHB-75なども表中の機種のバージョンアップ版のようなので動作しないかも知れません。チェック回路を先に組んで確認してください。

## 部品の説明

スロットアナライザは、写真2のようにICの載った基板(本体基板)とLEDと抵抗器がたくさん載っている基板(LED基板)、それにこれらをつなぐケーブルから構成されています。なぜ分離型にしたかというと、MSXの機種によって、スロットの位置やカートリッジの挿入方向が異なるからです。分離型にしておけば、本体基板がどこにあろうとも表示部を見やすい位置に置くことができます。もし、自分の機種専用で製作する場合は、1枚の基板に本体部とLED部を組んでしまっても構いません。ただし、通常の部品面とLEDの配置面が逆になることもありますから、注意してください。

では、使用する部品を詳しく説明しましょう(表2)。

本体基板はMSX本体に差すので、MSX用のユニバーサル基板を使います。私はサンハヤトのMCC-158を使いましたが、少し小さい感じなので、もう少し大きいものを使った方がいいかもしれません。このユニバーサル基板には、使用するTTL-ICすべてとコネクタが載ります。

LED基板には、基本スロットの選択情報を表示するためのLED16個と、スロットレジスタがアクセスされるたびに点滅するLED1個(アクセスLED)が載ります。LEDには、いろいろな形状のものがあから、好みに合わせて購入してください。また、こち

らのユニバーサル基板は、どんなものでも構いません。

本文で説明したように、MSX1では回路が動作しない場合があります。東芝やヤマハなどほとんどの機種では動作しますが、心配な方は次の方法でチェックできます。

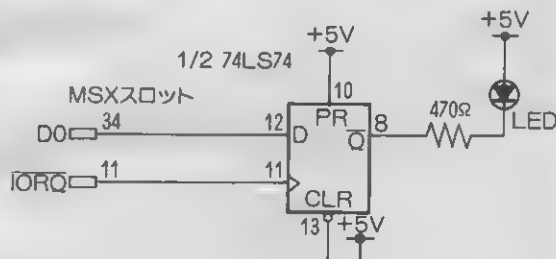
まず図Aのような回路を、製作する基板上に作ります。74LS74とアクセスLEDをそのまま流用すると、別に部品を買う必要はありません。ただしOKだったときのために、ICの配置を考えておいた方がいいでしょう。

次に、リスト1のプログラムを入力して、テープカティスにセーブしておきます。間違えないように入力してください。

両方が用意できたら、基板をMSXに差し、プログラムをロードしてRUNします。「0=OFF、1=ON」と聞いてくるので、0を入力してください。このときLEDが消えたままになればOKです。次に、電源を入れ直すカリセットするかして、もう一度プログラムをロードします。こんどは1を入力してLEDが点灯したままになることを確認してください。

2回の実行で、LEDの状態が説明通りになれば、スロットアナライザは動作します。

図A チェック用回路



7番14番も電源につなぎます

リスト1 チェック用プログラム

```

100 'check program
110 FOR I=&HC100 TO &HC10B
120 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
130 POKE I,D:NEXT
140 INPUT "0=OFF, 1=ON";D
150 IF D THEN POKE &HC106,1
160 DEFUSR=&HC100:A=USR(0)
170 DATA F3,DB,A8,E6,FE,F6
180 DATA 00,D3,A8,C3,07,C1

```



ビット7                      ビット0

1	1	1	1	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

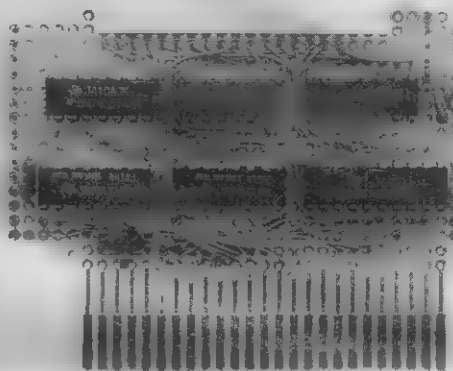
A8H(I/Oポート)

→ ページ0の基本スロット番号  
→ ページ1の基本スロット番号  
→ ページ2の基本スロット番号  
→ ページ3の基本スロット番号

表2 使用する部品

部 品 名	数量	注 意 点
TTL-IC		
74LS74	1	
74LS138	2	
74LS139	2	
74LS374	1	
LED	17	好きな形状・色のものを購入してください
コンデンサ		
100 $\mu$ F16V	1	タンタル型(極性があるので注意)
0.1 $\mu$ F	3~6	セラミック型
抵抗器		
470 $\Omega$ 1/4W	17	LEDが暗いときは220 $\Omega$ 以上に変更可能
ケーブル		
20芯リボンケーブル	50cm	誤動作を防ぐためにも短めに
コネクタ		
20ピン・フラット用	1組	必ず同じタイプのオス・メスを購入
基板		
MSXユニバーサル	1	MCC-158など
小型ユニバーサル	1	基板用。好きな大きさのものを購入

## 写真2



## 使用するIC

それでは、使用しているTTL-1Cの機能について説明しましょう。ICの働きを知らなくても回路を作ることとはできますが、知っているのと知らないのでは、トラブルが起きたときや応用したいときに大きく違ってきます。

## 74LS138

このICのA、B、Cの3本の入力によって、Y0～Y7のうちの1つの信号がアクティブ(Lレベル)になります。74LS138は「3 to 8 Demultiplexer」といわれます。G1、 $\overline{G2A}$ 、 $\overline{G2B}$ の各入力は、このICが動作するかしないかを決めるものです。今回は、このICを2つ使って、1/0ポートのA8Hにデータが書き込まれたかを調べています。いわゆるアドレスデコード回路ですが、参考のために各入力によって出力がどう変化するかを表3にあげておきます。

**74LS139**

このICは74LS138と動作がよく似ていて、A、Bの2本の入力端子の

状態によって、Y0～Y3の出方うちの1つがアクティブ(Lレベル)になるものです。こちらは「2 to 4 Demultiplexer」といわれ、1つのICに2回路が入っています。回路では、スロットレジスタに書き込まれた選択情報(8ビット)をもとに、各LEDの表示に変換するために使っています。

## 74LS374

このICは、データを保存する機能を持っています。ラッチICと呼ばれます。CK端子をLレベルからHレベルにした瞬間に1D~8Dの入力に加えられているデータを記憶し、1Q~8Qに出力します。このICが今回の回路にないと、スロットレジスタがアクセスされた瞬間しか、LEDは点灯しなくなってしまいます。

## 74LS74

このICには、D型フリップフロップが2回路入っています。フリップフロップは、データをラッチしたり、クロック信号を分周したりと、広く使わ

れています。今回の回路では、リセットされてから最初のスロットレジスタへのアクセスがあるまでLEDを消燈

するために1回路、そしてアクセスLEDを点滅させるために1回路を使用しています。

## 回路の動作原理

部品の説明が終わったところで、回路全体の動作を時間的な流れにそって説明しましょう。回路図は図2・図3の通りです。

まずCPUがスロットレジスタにアクセスしようとする、アドレスバスのA0～A7にA8Hを出力します。そして、データバス(D0～D7)へスロットレジスタに書き込むデータを出してから、 $\overline{\text{IORQ}}$ と $\overline{\text{WR}}$ をLレベルにします。

一方、回路中の74LS138(2個)は

この状態になったことを検出し、右側のY4出力をLレベルにします。

次にCPUは、 $\overline{\text{WR}}$ をHレベルに戻します。すると、Lレベルになっていた74LS138のY4もHレベルに戻るようになります。このY4出力がLレベルからHレベルに戻るときに、次のような3つの動作が同時に行われます。

1つは、74LS374のCK端子がLレベルからHレベルに変化し、データバスの内容をラッチします。また、その内容が1Q～8Qに出力されます。

表3 74LS138の動作

入 力			出 力							
ENABLE		SELECT								
G1	$\overline{\text{G2}}$ 注	C	B	A	Y0	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5
X注	H	X	X	X	H	H	H	H	H	H
L	X	X	X	X	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	L	L	H	H	H	H	H
H	L	L	L	H	H	L	H	H	H	H
H	L	L	H	L	H	H	L	H	H	H
H	L	L	H	H	H	H	L	H	H	H
H	L	H	L	L	H	H	H	L	H	H
H	L	H	L	H	H	H	H	L	H	H
H	L	H	H	L	H	H	H	H	L	H
H	L	H	H	H	H	H	H	H	L	H

注:  $\overline{\text{G2}} = \overline{\text{G2A}} + \overline{\text{G2B}}$  (ORをとる)、XはH、Lのどちらでもよい。

図2 コントロール回路

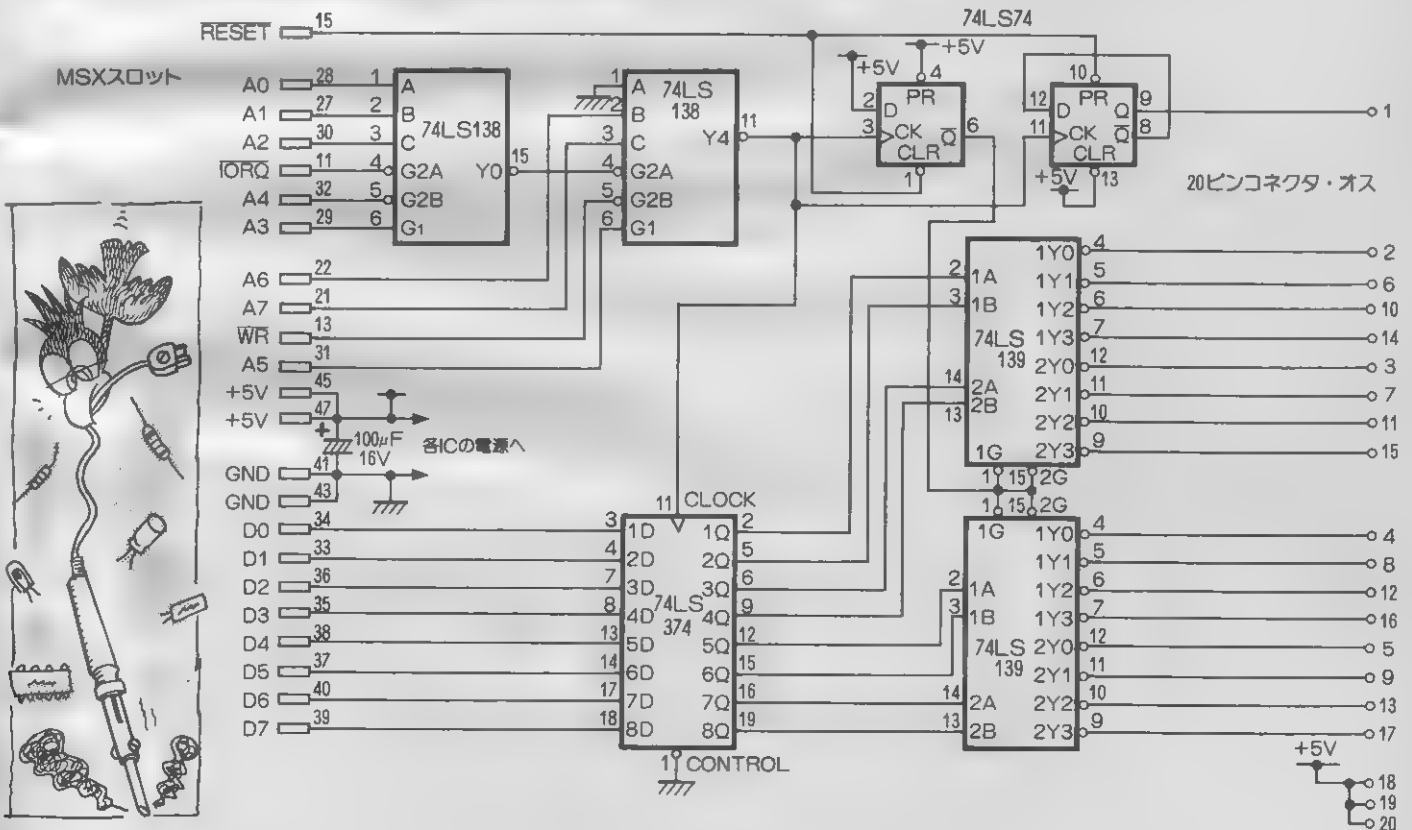
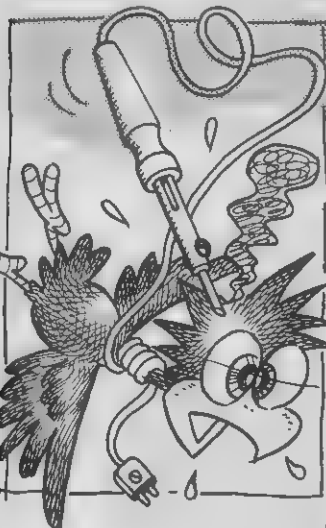
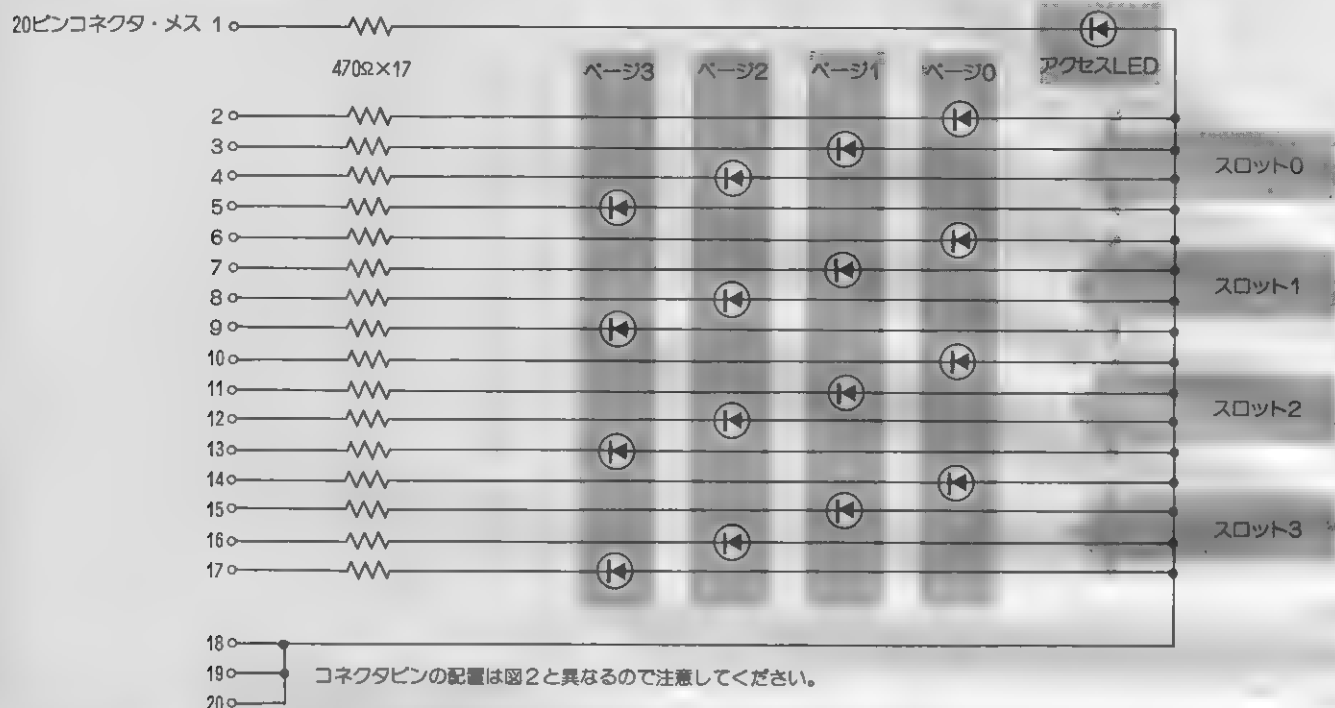




図3 LED基板回路図



もう一つは、回路図中左側の74LS74のCK端子がHレベルに変化し、D端子の状態がラッチされます。Q端子はリセット直後はHレベルですが、これによりLレベルに固定されます。この信号により、後で説明する74LS139の動作が開始されます。

最後に残った動作の一つは、右側の74LS74のCK端子をHレベルに変化させます。このフリップフロップは反転回路を形成しているので、Q出力に現れている状態が反転します（HレベルならLレベル、LレベルならHレベル）。なお、リセット直後はQはHレベルになっています。またQ出力でアクセスLEDを駆動するようになってい

て、出力がLレベルのときにLEDが点灯します。

以上の動作が終了すると、CPUはスロットレジスタへのアクセスを終了します。このとき、スロットアナライザがどのような状態にあるかという、74LS374にはスロットレジスタと同じ内容がラッチされていて、74LS139はそのデータをもとにしてLEDに表示しています。

これで動作の説明は終わりですが、要約するとCPUがI/OポートのA8Hに出力した内容をラッチし、その内容をLEDで表示するということになります。

74LS139はLED基板へのコネクタの近くの方が配線が楽です。配置が決まったら、ICを基板に差し、逆さまにしても落ちないように対角のピン2本をハンダ付けしてください。次に電源の配線をします。この配線には、できるだけ太い線を用いてください。

あとは、回路図のとおりすべての配線をしてください。このとき、回路図をコピーしておいて、配線するたびに蛍光ペンなどで消していくと誤配線をしにくくなります。なお、回路図には書いてありませんが、バイパスコンデンサとしてTTL-ICの1~2個に0.1μFのセラミックコンデンサを入れてください。またスロットコネクタ部分近くの+5VとGND間に100μFの電解コンデンサを1つ付けてください。

次にLED基板を製作します。この基板は、LED17個と抵抗器17本が載るものなら、どんなユニバーサル基板

## 製作にとりかろう

では、製作に取りかかりましょう。まず、本体基板の方を先に作りましょう。部品の説明のところで述べまし

たが、この基板には今回使用するICすべてとコネクタが載ります。最初にICの載せる位置を決めます。2個の

でも構いません。LEDのハンダ付けは、極性に十分注意してください。普通はリード線の長い方がアノード(A)ですが、あらかじめテストなどで確認した方が安全です。配線が終わったら、

## 動作テスト

実際にMSXの本体スロットに差す前に、必ず配線のチェックを行います。特に+5VとGNDのショートについては、念入りに行ってください。

次に各ICの電源が正しく接続されているかをチェックします。もし電源ユニットを持っているなら、実際に+5Vを基板に加えて各ICに+5Vがかかっているかをチェックしてください。また、LED基板の端子に電源を加え、各LEDが点灯することを確認するといでしょう。

チェックが終わったら、思い切ってスロットに差しみましょう。スロットアナライザは電源を入れるとすぐに動作するので、LEDがあちこち点滅するはず。BASICが起動して

本体基板と接続するケーブルをつなぎます。私の場合は本体基板側のみコネクタを使いましたが、両方コネクタまたは両方ハンダ付けにしてもOKです。

何もキーを押さないときに点滅が止まれば、まず成功しているといえるでしょう。

MSXが正常に動作しなかったり、同一ページに複数のLEDがつくとか点灯しないLEDがある場合は配線ミスです。目ではうまくハンダ付けできているようにみえても、ハンダがブリッジしたりついていないこともあるので、コテで温め直してみるのもいいでしょう。

ここまでうまく動作しても、安心はできません。74LS139とLEDの配線がまちがっていても、光るLEDが異なるだけで一見正常に動いているように見えるからです。

## 実際の使用

まず製作したスロットアナライザをスロットに差し、本体の電源を入れてBASICを立ち上げてください。このとき、ページ0とページ1がBASICのメインROMで、ページ2とページ3がRAMのある基本スロットを示しています(16Kシステムではページ2は無意味)。ここで、MSX2の場合はCtrl-Gを入力すると(コントロールキーとGキーを押す)、ビー音を鳴らすためにサブROMが瞬間的に選択されます。ですから、この瞬間点灯するスロットが、サブROMのある位置になります。ただし何度もいいますが、表示されているスロットは基本スロットのもので、拡張スロットの有無やその番号はわかりませんから注意してください。

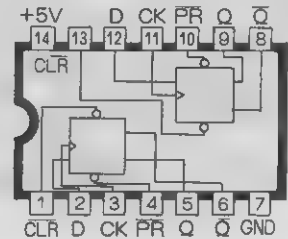
このように、まず自分のMSXのど

こにメインROMやRAMがあるかも確認しておくことをお勧めします。そうしておくとおとで便利です。多くのMSX2では、RAMとサブROMが基本スロット3に拡張されて入っています。内蔵ディスクがある場合は、そのROMもここに置かれることが多いようです。また、何かのソフトカートリッジをスロットに差し、動作時のページ1や2(多くは4000Hから始まる)のスロットをみると、カートリッジスロットの番号もわかります。

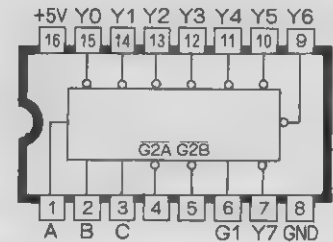
自分のプログラムからインタースロットコールすると、スロットの選択情報も書き変わるので、LEDの表示も変わって正しくスロットへジャンプしているかが目で確認できます。もし暴走しても、スロットレジスタへアクセスすることは少ないので、どのスロッ

図4 ICのピン配置

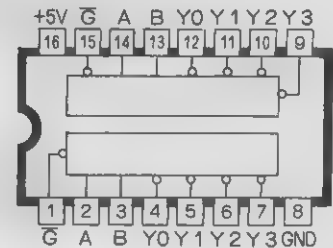
74LS74



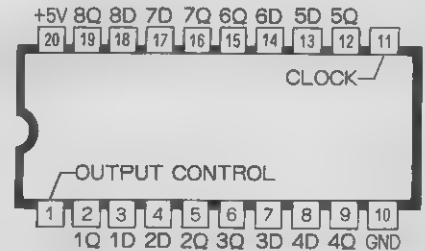
74LS138



74LS139



74LS374



●すべて上から見た図です。

トが選択されて暴走したのかがわかります。筆者も、スロットアナライザを使って自作プログラムのバグを見つけていました。

というわけで、今月の製作も終わりです。スロットアナライザは、最初は少し難しいものに思えるかもしれませんが、しかし、使えるようになると大変便利です。実はこの回路は、編集部で

動作チェックを行うときのマル秘機材の一つだったのです。読者の方々も一つ作って、ハードやソフト作りに活用してください。



# MSX TECHNICAL NOTE

## 編集部



## MSX2・BIOSの使い方(最終回)

1月号から8月号までで、MSX2のBIOSについてひと通りの紹介が終わりました。しめくりとして、今回はMSX2のシステムワークエリアを紹介します。

MSX2の拡張機能のために、BIOSのワークエリアも表1のように拡張されています。表の「名称」とは、BIOSソースプログラム(非公開)の中で使われているラベル名です。

ここで注意すべきことがあります。MSX1の仕様では、FFCAH番地からFFFEH番地までは「拡張予

約(Reserved)」となっていました。そこが、MSX2の拡張機能やRS-232Cの拡張BIOS<sup>(※1)</sup>に使われています。MSX2のワークエリアには、FFF8H番地からFFFEH番地に空いている部分がありますが、これも新しい周辺機器などに備える拡張予約領域なので、使うことはできません。ちなみに、MSX2のBIOSを書いたプログラマの話によると、MSX2開発の難問のひとつは、拡張機能のワークエリアを空いている場所に詰め込むことだったそうです。

また、以前の資料ではFAF5H番地からFB34H番地までは「RS21Q」という名称でRS-232Cの入力バッファに使われる予定でしたが、R

表1 MSX2で追加されたシステムワークエリア

名 称	番 地	長 さ	意 味
DPPAGE	FAF5H	1	ディスプレイページ
ACPAGE	FAF6H	1	アクティブページ
AVCSAV	FAF7H	1	A/V制御ポートの値の保存(*)
EXBRSA	FAF8H	1	サブROMのロットアドレス
CHRCNT	FAF9H	1	ローマ字カナ文字変換用(**)
ROMA	FAFAH	2	ローマ字カナ文字変換用(**)
MODE	FAFCH	1	VRAM容量など(***)
NORUSE	FAFDH	1	未使用(機能拡張用予約)
XSAVE	FAFEH	2	ライトペンなどの座標(**)
YSAVE	FB00H	2	ライトペンなどの座標(**)
LOGOPR	FB02H	1	論理演算番号
RG8SAV	FFE7H	1	VDレジスタ8の値の保存
}	}	}	}
RG23SA	FFF6H	1	VDレジスタ23の値の保存
MINROM	FFF7H	1	メインROMのロットアドレス(**)

(\*) I/OのF7H番地に書き込んだ値を保存します(詳細は省略)

(\*\*) アプリケーションプログラムが読み書きしてはいけません

(\*\*\*) 3月号183ページ参照

S-232Cの設計変更<sup>(注2)</sup>でワークエリアが余ったために、ディスクインターフェイスやMSX2のワークエリアとして使われています。

要するに、アプリケーションプログラムからの使い方が特に解説されている場合を除き、F380H番地からFFFF番地<sup>(注3)</sup>までのRAMにはかわらない方がいいでしょう。ただし、これらの注意は市販したり投稿したりするプログラムについての問題であり、趣味でワークエリアをハックすることは、いい勉強になるでしょう。

## BIOSのワークエリア

8月号までの記事に現れたシステムワークエリアを表2にまとめました。“ATRBYT”は「アトリビュートバイト」、「GRPACX」は「グラフィックアキュムレータX」という意味です。アセンブラプログラムの中でワークエリアを参照する場合に

```
LD A, (0F3DFH)
と書く代わりに、
RG0SAV EQU 0F3DFH
}
LD A, (RG0SAV)
```

とすると、意味がはっきりします。MS80を使っている方は、これらの番地をEQU疑似命令で定義したファイルを作っておくといいでしょう。

## その他の有用なワークエリア

上記の他にもアプリケーションプログラムに有用なシステムワークエリアがいくつかありますので、ここでまとめて紹介します。特に指定しない「スイッチ」は、0でない値を書き込むとON、0を書き込むとOFFの働きをします。

●CLIKSW:F3DBH

キーリックのスイッチです。

●NTMSXP:F417H

SCREEN命令の第5パラメータと同様に、MSX用でないプリンタの

ために文字を交換するスイッチです。

●RAWPRT:F418H

プリンタ使用時に、タブをスペースに変換しないようにするスイッチです。ビットイメージ印字時には必ず0以外の値を書き込んでおきます。

●BUF:F55EH

ここからF65FH番地までの258バイトは、INPUT命令やビットブロックトランスファなどの各種ワークエリアとして使われます。マシン語サブルーチンが時的に使ってもかまいません。

●FNKSTR:F87FH

ここからの160バイトにファンクションキーの登録文字列が記憶されています。マシン語プログラムで文字列を登録する場合には、ここを書き換えてください。各キーはPF1からPF10まで16バイトずつ連続に入っています。また文字列の終わりには00Hを書き込みます。

●ENSTOP:FBB0H

ここが0以外の場合、タイマ割り込み時にシフト、コントロール、グラフ、カナの各キーが押されていると、メインROMの409BHにジャンプし、BASICのコマンド入力待ちの状態

になります。無限ループに入ったマシン語サブルーチンを強引に止めるための裏技ですが、BASICのワークエリアが壊れていると暴走しますので、あまりあてにしないでください。特にDOSでこの裏技を使うとパニックがおきます。

●BASROM:FBB1H

コントロールストップが押されても、BASICのプログラムを止めないスイッチです。

●JIFFY:FC9EH

この2バイトは、タイマ割り込みのたび1ずつ増えるカウンタです。乱数の種に使うと便利です。

## 終わりに

これでMSX2・BIOSの紹介を終わります。

今後もこのページでは、MSXのハードウェアや基本ソフトウェアの仕様を紹介する予定です。マスパック(BASICインタプリタ内の算術演算機能)、モデムの拡張BIOS、日本語フロントエンドなども候補に上がっています。次号からもご期待ください。

注1) 拡張BIOSとは、マシン語プログラムからRS-232Cなどを呼び出すために用意された、BIOSのような機能のことです。かなり難解な機能なので、別の機会に紹介します。

注2) RS-232Cの通信バッファを固定ワークエリアに置かず、“COM:”をオープンするときに別の場所(FCB領域)にバッファを用意するようになっています。

注3) FFFFFH番地はRAMではなく、拡張スロット選択レジスタです。もちろんアプリケーションプログラムが勝手に書き換えることはできません。MSX1ではRAMのマシンもありますが、ここをRAMだと思いこんでいるプログラムはあとで天誅が下されます(蛇足)。

表2 1月号から8月号までの記事に現れたシステムワークエリア

名 称	番 地	長 さ	意 味
RG0SAV }	F3DFH }	1	VDPLレジスタ1の内容の保存 }
RG7SAV	F3E6H	1	VDPLレジスタ7の内容の保存
LINL40	F3AEH	1	SCREEN0での画面の幅
FORCLR	F3E9H	1	前景色
BAKCLR	F3EAH	1	背景色
BDRCLR	F3EBH	1	周辺色
ATRBYT	F3F2H	1	NVBXLNなどの指定色
GXPOS	FCB3H	2	NVBXLNの終点X座標など
GYPOS	FCB5H	2	NVBXLNの終点Y座標など
GRPACX	FCB7H	2	グラフィックX座標
GRPACY	FCB9H	2	グラフィックY座標



# TECHNICAL

# Q&A

## 裏RAMの利用法

注1) 裏RAMを使うテープ版ソフトには、RAMが拡張スロットにあると動かないような問題が起こりがちです。メモリマップド1/0などの問題もありますので、今回紹介したプログラム例を組み込むようにして、裏RAM探しを行うといいでしょう。

注2) BIOS自身がページ0に置かれているため、BIOSの“ENASLT”でページ0を切り換えることはできません。同様の理由でページ3を切り換えることもできません。アプリケーションプログラムがスロットレジスタや拡張スロットレジスタを直接操作すると、互換性の問題が起こりやすいので、そのようなことはしない方がいいでしょう。

**Q**

64KバイトのメインRAMを持つMSXでは、0000H~7FFFFHにもRAMがありますが、通常はこの領域のRAM(裏RAM)が使えません。どのようにすれば使えるのですか。

(群馬県桐生市 塩谷綱正・他)

**A**

MSX-BASICは、裏RAMを使いません。MSX-DOSとMSX2のRAMディスクがこの領域を使います。

また64KバイトのRAMを必要とするテープ版ソフトウェアなどは、自分で裏RAMを切り換えて使っているよ

うです(注1)。

4000Hから7FFFFH番地まで(ページ1)の裏RAMを使うためには、BIOSの“ENASLT”でスロットをROMからRAMに切り換え、使い終わったらもとのROMに戻します。またBIOSの“RDSLT”と“WRTSLT”で1バイトずつ読み書きできます。

0000番地から3FFFFH番地まで(ページ0)の裏RAMを使う場合には、“ENASLT”を使えないので(注2)、“RDSLT”と“WRTSLT”を使う必要があります。1バイトずつ読み書きすると時間がかかりますので、3FFFFHまでのRAMはなるべく使わない方がいいでしょう。

裏RAMがどのスロットにあるかを調べる方法は、別の質問でお答えします。なお、スロット操作についての詳細は誌面の都合でできませんので「MSX2テクニカルハンドブック」などの資料もご覧ください。

**Q**

MSXのメインRAMがどのスロットにあるかを調べる方法を教えてください。

(東京都杉並区 野田勝彦)

**A**

状況に応じて裏RAMを探す最適の方法が異なります。そこで、それぞれの場合に分けて説明していきましょう。

## DOSの場合

表1のDOSのワークエリアの内容によって、RAMがどのスロットにあるかわかります。

ただし、DOSのアプリケーションプログラムが動いているときには、64Kバイトのメモリ空間全体がRAMになっていますので、普通はRAMを探す必要がありません。

## ディスクBASICの場合

もし裏RAMが存在すれば、DOSの場合と同様に、表1のワークエリアにRAMのスロットが記録されています。

しかし、裏RAMが存在しない、つまりRAM容量が16Kバイトまたは32Kバイトである可能性があります。

そこで表1のワークエリアに書き込まれているスロット番号について、後で説明する方法でそのスロットがRAMであるか確認してから使う方がいいでしょう。

なお1月号の183ページで、表1のワークエリアの内容が「DOSが動いている場合のみ有効」とありますが、ディスクBASICが動いている場合も有効です。ただし、ブートセクタを書き換えて特殊な方法でプログラムを起動させた場合には、これらのワークエリアにゴミが入っている可能性があります。

▶ 表1 スロットアドレスの保存場所

対 象	保存場所	注 意 点
メインROM	FCC1H	
サブROM	FAF8H	
0ページのRAM	F341H	} ディスクがある場合のみ有効です
1ページのRAM	F342H	
2ページのRAM	F343H	
3ページのRAM	F344H	

## ▶ リスト1

```

;
;      CHKRAM.MAC      search RAM
;      by nao-i on 16. Jun. 1987
;
.Z80
RDSLT EQU 0000CH      ;inter slot read
WRSLT EQU 00014H      ;inter slot write
EXPTBL EQU 0F0C1H      ;slot expanded flag
START EQU 9000H        ;start address
ASEG
ORG 100H              ;to make .COM file
.PHASE START-7
;
DB OFEH              ;header to BLOAD
DW AD_LOAD            ;address to load
DW AD_NEXT-1          ;address of end of file
DW AD_START           ;address to execute
;
AD_LOAD:              ;here is 9000H
SAVO: DB 0             ;to save slot address
SAV1: DB 0             ;to save slot address
;
AD_START:              ;here is 9002H
LD C,0
CALL CHK64K           ;search page 0
JR C,CHK1P
LD (SAVO),A           ;store slot address
CHK1P:
LD C,40H
CALL CHK64K           ;search page 1
RET C
LD (SAV1),A           ;store slot address
RET
;
search RAM (C) ASCII 1984, 86, 87
Entry
C = 00H to search RAM in page 0
C = 40H to search RAM in page 1
If RAM found
Cy reset
A = slot address of RAM
If not found
Cy set
Modify
AF, BC, DE, HL
;
CHK64K:
LD HL,EXPTBL
LD B,4                 ;number of primary slots
XOR A
C64K05:
AND 11B                ;primary slot number
LD E,A
LD A,(HL)
AND 80H                ;MSB of *EXPTBL
OR E
C64K07:
PUSH BC
PUSH HL
LD H,C
C64K10:
LD L,10H              ;HL = target address
C64K20:
PUSH AF
DI
CALL RDSLT             ;read a byte

```

▼次ページに続く



```

CPL
LD E,A ;E = complement
POP AF
PUSH DE
PUSH AF
CALL WRSLT ;write complement
POP AF
POP DE ;E = complement
PUSH AF
PUSH DE
CALL RDSLT ;read it back
POP BC ;C = complement
LD B,A ;B = read backed
ADD A,C
CPL
LD E,A ;E = old value
POP AF
PUSH AF
PUSH BC
CALL WRSLT ;restore old value
EI
POP BC
LD A,C
CP B ;same ?
JR NZ,C64K30 ;not same, no RAM
POP AF
DEC L ;target address --
JR NZ,C64K20
INC H
INC H
INC H
INC H ;target address += 400H
LD C,A
LD A,H
CP 40H ;target address == 40??H ?
JR Z,C64END
CP 80H ;target address == 80??H ?
LD A,C
JR NZ,C64K10 ;check next address
C64END:
LD A,C ;A = slot address of RAM
POP HL
POP HL ;SP -= 4
RET
;
C64K30:
POP AF ;restore slot #
POP HL ;pointer to EXPTBL
POP BC ;B = number of remained slot
AND A ;MSB of slot address
JP P,C64K40 ;not expanded slot
ADD A,00000100B
CP 10010000B
JR C,C64K07 ;next expanded slot
C64K40:
INC HL ;next EXPTBL
INC A
DJNZ C64K05 ;next primary slot
SCF ;sorry, I have no RAM
RET
;
AD_NEXT EQU $
; .DEPHASE
END

```

## その他の場合

この場合には、自分でスロットを探す必要があります。リスト1のプログラムを使ってください。

ページ0のRAMを探す場合には、Cレジスタに00Hを、ページ1の場合は40Hを書き込み、「CHK64K:」をコールします。RAMがあれば、キャリーフラグがリセットされ、AレジスタにRAMがあるスロット番号が入ります。RAMがなければ、キャリーフラグがセットされます。

## プログラムの実行方法

例によってM80のアセンブラ用のプログラムを掲載しますが、裏RAMを探すプログラムをDOS上で実行することは不可能<sup>(注3)</sup>かつ無意味なので、オブジェクトファイルをBASICのBLOAD形式に変換します。

まずリスト1をDOSのエディタで打ち込み、「CHKRAM.MAC」というソースファイルを作ります。またリスト2は普通のBASICプログラムなので、BASICで打ち込んで「CHKRAM.BAS」というファイルにセーブしておきます。準備ができたなら、リスト3の手順でアセンブル、リンク、実行させます。正しく動けば、画面にRAMのあるスロット番号が16進数で表示されるはずですが。

このプログラムは9000H番地からロードされ実行させるため、「PHASE」疑似命令を使っています。先頭の7バイトは、BASICの「BLOAD」命令のためのヘッダです。このリストのオブジェクトとM80のマニュアルをご覧いただければ、「PHASE」疑似命令の使い方がわかります。

プログラム例を他のプログラムに組み込む場合は、「CHK64K:」から最後の「RET」命令までをサブルーチンとして使ってください。

## プログラム例の動作原理

ある番地の内容を読み、その値をC

PL命令で反転して書き込み、もう1度読んだ値を検査します。2回目に読んだ値が書き込んだ値と同じであれば、その番地にRAMがあると判断します。検査が終われば、RAMの内容を壊さないように、最初に読んだ値を書き込んでおきます。

しかし、1つの番地、例えば6000H番地のみを検査してRAMがあったとしても、それが普通のRAMではなくモデム用のSRAMなどであるかもしれません。また0000Hから7FFFH番地までのすべてを検査すると、フロッピーディスクインターフェイスなどのメモリマップドI/Oが誤動作してしまいます。

そこで、このプログラムはページ0のRAMを探す場合には0010Hから0001H番地までの15バイト、0410Hから0401H番地、以下同様に続けて最後に3C10Hから3C01H番地までを検査します。

ページ1のRAMを探す場合には、前述の場所に4000Hを加えた番地（例えば4010Hから4001H番地まで）を検査します。そして、これらのすべての番地にRAMがあれば、そのスロットにRAMがあると判断しています。

## RAMディスクの問題

BASICのマシン語サブルーチンが裏RAMを使っているときに、MSX2で誤って「CALL MEMINI」ステートメントを実行すると、RAMディスクが裏RAMを書き換えてしまいます。これを防ぐためには、FD09H番地のビット5をセットしてください。そうすると、「CALL MEMINI」ステートメントを実行できなくなります。

またこの番地のビット6がセットされているときは、RAMディスクが裏RAMを使っていますので、アプリケーションプログラムが裏RAMを使うことはできません(注4)。

## 最終に

このプログラムもそうですが、テクニカルノート及びテクニカルQ&Aに掲載されたプログラム例を自分のプログラムに組み込んで使うことは何ら問題ありません。ただし、商品に応用する場合はプログラムの動作に関して十分チェックして利用してください。編集部では、組み込まれた場合の動作確認やご質問にはお答えできません。

私の経験によると、スロットの切り

換えをとまなうプログラムを開発するためには、そうでない場合と比べて4倍くらい手間がかかると感じています。

一流ソフトハウスでも、スロットの問題にひっかかったりして発売が遅れるなどといったトラブルを出したこともあるそうです。スロットはとても有用な機能ですが、簡単ではありませんので十分ご注意ください。

(以上・石川)

注3) このプログラムをDOS上で動かすと、自分を書き換えて暴走します。

注4) 裏RAMの一部をRAMディスクが使い、残りをアプリケーションが使う方法が決められています。機会があれば紹介します。

## リスト2

```
100 CLEAR 200,&H8FFF
110 DEFINT A-Z
120 BLOAD "CHKRAM.BIN"
130 DEFUSR=&H9002
140 JK=USR(0)
150 RO=PEEK(&H9000)
160 R1=PEEK(&H9001)
170 PRINT HEX$(RO),HEX$(R1)
180 END
```

## リスト3

```
A>MBO =CHKRAM.MAC
```

```
No Fatal error(s)
```

```
A>LBO CHKRAM,CHKRAM/N/E
```

```
MSX.L-80 1.00 01-Apr-85 (C) 1981, 1985 Microsoft
```

```
Data 0100 017E < 126>
```

```
43452 Bytes Free
```

```
[0000 017E 11
```

```
A>RENAME CHKRAM.COM CHKRAM.BIN
```

```
A>BASIC CHKRAM.BAS
```



# テレコンクラブ

パ・ソ・コ・ン・通・信・入・門

小野 卓

## MSXでホストを！

今月はスタイルを変えて、インタビュー形式でせまっています。題して、「MSXでホストを！」。本誌でも何度か紹介したことがありますが、MSXを使ったBBSが、いくつか稼動しています。筆者は、その草分けともいえる徳島BBSに実際にログインしてオンライン・インタビューをお願いしたところ、SYSOPの川竹さんは快く承諾してくださりました。インタビューだってできちゃうパソコン通信って、やっぱりすごいパワーだ……。



**TOMCOM  
NET**

——では始めに、BBSの名称と簡単な紹介をお願いします。

「TOMCOM NETといいます。「Tokushima Msx COMMUNICATION NET work」から取りました。徳島MSXの会のメンバーが集まって、去年の7月に開局しました」

——このネットのモットーは？

「SIMPLE IS THE BEST!! なんととってもホストコンピュータにMSX1を使っているということでしょう。巨大なデータベースを作り上げるわけではありませんから、MSXで十分だと思います」

——なるほど。草の根BBSは、MSX1で十分運営していけるのですね。それにしても、開局当時MSXによるBBSは他に例があったのでしょうか。16ビット機などを使えばBBSを開局するのもかなり楽だと思うのですが。

「開局を思い立ってからいろいろ調べたのですが、当時MSXによるBBSはありませんでした。しかしMSXユーザーのグループで使用するBBSですから、やはりMSXで使うのが最も自然だと思いましたし、意義のあることと考えました」

——MSXによるホストの利点としては、16ビット機と比べるとかなり安上がりということが考えられます。しかしBBSのホストプログラムは市販されていないし、PDSもまだ見当たりません。そのあたりは……。

SYSOP川竹さん



「そうですね。一般的な16ビット機と比べると、およそ1/4でできると思います。\*TOMCOM NET\*の場合、現在の事情に換算して13万円位の初期投資ですみました。運営していく上で経費は、ほとんどありません。

また、ホストプログラムは自作で、すべてBASICで書かれています。ホストプログラムではファイルを同時複数オープンするところがありますが、このあたりが難しいところですね。プログラムのバージョンアップも予定しているのですが、多忙なため未完のままになっています。できれば完成させて、PDSとしてMSXユーザーに使っていただきたいのですが……」

——それはありがたい！ ぜひともお願いします。ファイルの複数オープンですが、私もかなり困った経験があります。MSXの場合ディスクとRS232Cの相性があまりよくないみたいですし、このあたりがプログラミング



イラスト▶深川友賀/レイアウト▶日本クリエイト

の腕の見せどころかもしれませんね。ところで1200ボーをサポートされているとのことですが、いつ頃対応されたのでしょうか？

「開局当初よりサポートしています。エプソンのSR120ATというモデムの発売予定を知って、このモデムをターゲットにプログラムを作りました。発売と同時に手に入れて、何度かの実験後スタートしました。当時は、1200ボー対応のBBSは数えるほどしかありませんでした。MSXのRS-232Cは、ボーレート切り換えがBASICで簡単にできるので最適です」

——MSXのモデムカートリッジもやっと1200ボーが出てきました。今後どんどん高速化に拍車がかかるでしょうね。やるのが素早い川竹さんのことですから、2400ボーもそろそろ検討されてますか？ というのは冗談ですが、今後の予定は何か計画されてますか？

「MSXの特性を生かして画像データやミュージックデータの通信もやりたい……と思うばかりで、時間がありません」

——そういえば、川竹さんの本職はギタリストですね。MSX-AUDIOでデジタル録音したプロのギター曲を

BBSを通じてサービス、なんていうのもとってもおもしろそうですね。

さて、パソコン通信は幼年期を経て次第に質を問われるようになってきました。SYSOPの仕事もますます大変になると思います。例えば、書き込みのマナーなど、トラブルなんかで苦労されたことはありますか？

「書き込みのマナーで困ったことは特にありません。ただ、回線を途中でブツン切られることがあり、それでたまたまホストプログラムが暴走して止まってしまうことがあります。こちらのプログラムがまだ完成していないということだと思いますが……」

——何かの事故で切れてしまうのはやむを得ないのですが、やはりホストの定めたログオフ手順どおりに切ってもらいたいですね。マナーはよいと聞いて安心しました。さすがMSXのユーザーは紳士淑女ですね。

では最後に「TOMCOM NET」の宣伝を兼ねて、Mマガ読者のみなさんにひと言をお願いします。

「「TOMCOM NET」を動かしているのは、ヤマハのCX-5Fという、今となっては古い型のMSX1です。「立派なディスクのついたマシンをゲーム専用に使うのはもったいない



よ。いろいろいじって遊ぶにはMSXが最高！ MSXはその気になれば、何でもやらせられるマシンだ。もっともっとMSXを使いこなして、他の機種を使っている人たちをビックリさせてやろう！。徳島MSXの会は、そんな気を持った人たちのサークルです。「TOMCOM NET」では、MSXユーザーの意見をお待ちしています。ゲストで書き込んでください」

——ありがとうございます。

いかがでしたか。川竹さんのMSXに対する熱意には、まったく頭がさがります。MSXでホストを作ることには可能なのです。「TOMCOM NET」のシステム構成は表1のとおりです。普通の端末側のシステムと大きな違いはありません。フロッピーディスクはホストの場合の必需品ですが、それでも川竹さんのいわれたように、10数万円でホストを作ることが可能です。ただし、電話の別回線を引くと20万円くらいかな。

ところで、MSXによる草の根BBSが、全国に開局されるといいですね。大きなBBSとは違った意味で、世界が広がると思います。そして私は、全国のBBSが何らかの横のつながりを持ってほしいと思います。草の根BBSという地域性を考慮したものが多いのですが（もちろんそれはすばらしいのですが）、お互いのBBS情報やノウハウを全国規模で授受できれば1+1が3にも4にもなり得るわけです。

表1 TOMCOM NETのシステムとプロトコル

ホスト RS-232C モデム ディスクドライブ ディスクI/F クロック	ヤマハ ビクター エプソン 三菱 ヤマハ 自作	CX-5F IF-7610 SR120AT MF-351 FD-051
電話番号 運営時間	0886(31)2366 18:00~24:00	(これ以外の時間帯は ダイヤルしないこと)
ゲストID パラメータ ボーレート	MSX 8ビット長、1ストップビット、パリティなし、Xコントロールあり 300、1200ボー	



# ログイン通信

発行所 東京都港区南青山6丁目11番1号 郵便番号107  
株式会社アスキー ログイン通信 東京本社  
電話 (03) 486-7111  
郵便振替口座 東京4-161144  
©ログイン通信東京本社 1987

ログイン9月号  
8月8日発売  
定価480円

ファミコン版の  
『オホーツク』も  
買ってください

## シミュレーション大特集さ

うひょーん。今月も絶好調のログイン編集部である。

えー、そーなんです、今月もやたら元気なんです、ログインは。なんてったって、今度の金曜日、土曜日は、なんとあの恐怖のいあんバカンスなんですからね。ちなみに今日は、6月17日。つまり、いあんバカンスは、6月の19日、20日にかけて決行されるってワケなのれーす。

このいあんバカンス知っている人は知っていると思うが、1年に1度、われわれログイン編集部のスタッフは、すべての仕事をなげうち、新妻を含む家庭をなげうち、どっかに遊びに、いやちがった、どっかに研修旅行に行けるのが宿命なのだ。実際のところは、飲んでさわいで、遊びまわるのだが、その遊びのなかから、次のログインの新企画が生まれてたりするのである。

で、今回のいあんバカンスは、いったいどこへ行くのかというと、伊豆は修善寺のとなり、土肥におでかけするのである。なんだ、去年も修善寺だったじゃん、ログインの連中は、伊豆が好きなんだなあーと思ったキミはログインのプロだ。そー、たしかに去年も伊豆だった。しかし、これには深い理由があるのである。実はヤマログで活躍中のかの福田フォーチュネラ先生に、今回のいあんバカンスを占っていたいたところ、伊豆の方向ならケンカもないし、酔っぱらいでもない、とのご返事だったのだ。一部、反対もあったが、伊豆それも土肥といふことに決定したのだ。ああ、ありがたや、ありがたや。これで私もころおきなく飲めるといふわけである。

まあ、そういうことで、私は、最後の座席にふんぞりかえって、カンパールをカバババとおおつていら

れるという手筈なのだ。

ところで、こはログイン通信のヘーシなので、予告しておく、今回は、去年の7月号のよな記事は作らずに、ヤマログ内でいあんバカンスの詳細を報告するつもりなので、期待しててくれ

いつものごとくちよつと前置きが長くなってしまつた。ログイン9月号の特集について話を。

ログイン9月号の特集は、シミュレーションゲームだ。いま流行の最先端にあるジャンルだけに、熱気のごもつた展開が予想されるぞ。

ちよつとちよつとをやるのかラインナップを見てみると、まだ予定なので変更があるかも知れないが、ミュール、TDF、プロデューズ、ガイアの紋章、地球防衛軍、アトオアウォンと天にきわい。新作、ニュータイプゲームめじろ

押しだ。もちろんそのほか新しいシミュレーションゲームとは、どんなものかをテーマとした対談やログイン編集部が企画、製作したシミュレーションゲームも紹介するので、とつてもためになること間違いない

のだ。そういうことで、8月8日発売のログイン9月号。シミュレーションゲームにちよつとも興味のあるキミは、書店にて、月刊ログイン、ご購入ください。

最新ゲーム徹底解剖!!  
9月号の最新ゲーム徹底解剖!! のヘーシは、これまたスゴイのだ。エントリイされたゲームをならべてみただけで、ワクワクしちゃうこと必至なのだ。いいかな。いくぞ。まず、ドラゴンスレイヤーIVでしよ、YAKSAヤシヤでしよ、デジタル・デビルでしよ、スーパードックでしよ、エイリアン2でしよ、

よりバイバーでしよ、それから海外版最新情報として、ウィザードリィIV!!

どひゃーあつ本当かいな!! IVでつせIV。まいったねえ。それからウルティマV。ひすみません。コフンしてしまいました。でもこの2本、ぜひ9月号で紹介できようがはりますので、期待してくれていいぞ!!

チャット殺人事件その後  
昔の話でキョシキだ。ログイン7月号で紹介したチャット殺人事件は、もう遊んでもらえたろうか。まだ遊んでないキミは、ぜひPCSに加入して一度遊んでみてほしい。そう、まずはPCSに加入しなければいけないのだ。

PCSにアクセスできたから、電子掲示板のなかのサロンの選択すると、きちんとログイン町内会にチャット殺人事件はある。タウンロードして、仲間を集めて

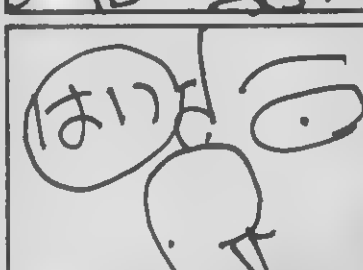
遊んでみてくれ。

PCSのログイン町内会には遊んだ感想を書くコーナーやQ&Aのコーナーにあるから、バシバシとレスポンスしてね。ログインはキミたちのそーゆー意見を吸収して、もっと面白いネットワークゲームを考案していくつもりだ。

企画たくさんで大変なのさ  
そのほかログイン9月号で登場する記事企画を紹介しとくと、例のHAB IAT(ハビタットの続報。ルーカスからババジンのテストディスクが届きだに紹介するつもりだ。そして、X68000の新作ソフトの先取り紹介。ビックリするよなゲームが次々登場しうだぜ。

とにかく、うなるほど記事企画が乱立して、ちよつと大変なログイン編集部である。そんなログイン9月号、8月8日に発売になるので、買って読むつ。

いあんバカンス  
ログインが株主会社



別冊ログインのウルティマIV特別号は、8月7日880円で発売さ!



飛びでて

なんですの

# POCKET BANK ごきげん情報 vol.3

ポケットバンク

バンザーイ！ とうとうハガキがきたのだ。マガジン宛に4通と、ポケバン宛に2通。くっきりと描かれた「にせQ」マークに、胸がいっぱいになっちゃった。ゴシゴシ(背中洗ってんじやないぞ。涙を拭う音だぞ)。あんましうれピーから、このハガキを紹介するぞっと。

## おたより紹介コーナー

このマイナーなコーナーにハガキを送るなんてのは、なかなかやる行為だぞ。にくいにくい。なんたって全部で6通だ。6通っていやー6人が出してくれたってことだ。ありがてーじゃねえか。では、その6人と、書いてくれたメッセージなどを紹介しよう。

静岡県 祝田学君

「新コーナー設立おめでとう」

にQ：どうもありがとう。ハガキの上の「祝」という字が最高だぜ。よくわからないけど、じゃりんこチエのイラストも小粋だと思うよ。

東京都 桑原雄一君

「グラフィックス⑧伝の続編出して」

にQ：そうだな。やっぱりやんなきゃない。でもMSX2のVDPむずかしいのよ、ほんとに。

岐阜県 山口忠君

「MSX-DOSのユーティリティ集を出して。どんどん出して」

にQ：シーツ。これは秘密だけど、もう

ちょっとしたら出るような気がする。

山口君は、にせQの他にも、にせP、にせU、にせO、にせンバを描いてくれた。ハガキ整理をしているオネーさんは「にせンバ」という名前のつけかたが気に入って感動していたぞ。一通のハガキで女心をくすぐるとは、将来が楽しみだ。

群馬県 倉持俊宏君

「マシン語入門PART2はちょっと簡単だったけど、よかったよ」

にQ：そんではPART3も考えておこう。そうだPART4も……。

千葉県 高橋愛典君

「短く、実用的で、遊び心のいっぱいあったプログラム集がほしい」

にQ：ANDでなくてORにしない？ 短いか、または実用的か、または遊び心のいっぱいあったプログラム集じゃあだめかしら？ ポヨポヨン。

埼玉県 秋山和紀君

秋山君は「ゲーム作りのテクニック(スプライト編)」に掲載のスプライトエディタの改造リストを送ってくれた。

このエディタは、エディット中バックが黒いので、スプライトが黒色のときや、黒のふちどりキャラはうまくエディットできない。そこで、Wキーを押すことによってスプライトの後を白くして見やすくしようというものだ。下にあるのがそれだ。これを打ち込めば改造がなされるぞ。それにしてもやるね。

みんな、どうもありがとう。本コーナーはこれからも当分続くことになるので、どんどん応援してね。



## なにはさておき新刊情報 /

君はこの難関を越えられるか  
「アドベンチャーゲームブック」

8月末発売予定 予価580円

目覚めてみると、オレは見知らぬ人家の屋根の上でヒックリがえて寝ていた。さらに驚いたことにオレは記憶喪失になっていた。辺りは一面の雪化粧。つまり冬っていうわけだ。この状態からみて、オレにはどうやら何か使命があったのではないだろうか。

(シーン1「危険な屋根」より抜粋)  
どう？ 何かワクワクしてこない。そう、この先はキミたちがストーリーを追いかけて、彼の素性を推測し、このゲームに結末を与えるのだ。これぞアドベンチャーゲームだね。それにしてもなかなか凝ったストーリーだろう。

なんたってリキ入れたからね。

また、掲載のアドベンチャーゲームは、グラフィックとか操作という点も考えており、センスのある画面と、数字選択式のコマンドはゲームを一層盛り上げてくれるはずだ。

そんな、生きのいいアドベンチャーゲームをそろえている、この「アドベンチャーゲームブック」に、ぜひとも挑戦してみてください。

……………予告……………

プログラムを作るってことは大変なことだ。だから、できるだけ良い開発環境を用意したい。そこで、こんどはカーメ集、おっと違ったツール集だ。これを出そうと思う。今考えてるのは、マシン語モニタの強力なやつ

とか、ファイル名を見ながらコピーするのとか、マシン語をデータ文にするのとか、いつもここで使ってるやつだ。いつも使ってるだけあってなかなか便利。ぜひキミにも使ってもらいたいな。

## おたより、こちらまで

ハガキがちらほらと舞い込んでくるようになって気がついたのだけど、イラストはできたら白黒で描いてちょうだい(エンピツ以外のペンとかが望ましい)。なんたってこのページ白黒でしょ。だから、白黒じゃないとうまく印刷できないっていう困った問題にぶちあたってしまうのです。だから、よろしくね。

だんだんと「にせQ」が定着してきて、私はうれしい。もっとたまたたら「にせQイラスト1等賞」なんてのやろうかな、などといいつつ来月へ……。

```
1935 IF A$="W" THEN GOSUB 4781
4781 A=&H40B
4782 FOR I=0 TO 7
4783 READ D$:RESTORE 4786
4784 VPOKE A+I, VAL("&h"+D$)
4785 NEXT
4786 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
4787 LOCATE 16,12:PRINT"*****"
4788 LOCATE 16,13:PRINT"*****"
4789 LOCATE 16,14:PRINT"*****"
4790 GOSUB 1990:RETURN
```



# ちよつとい

# 用語解説

## の 小特集

### 裏RAM

8ビットパソコンを使っているとどうして聞くとある単語のひとつにこれ、裏RAMがある。その実態を究明してみよう。

どうして「裏」かというのももちろん「表」じゃないからである。じゃあ、「表」ってなんだ？

というわけで下の表でも眺めていたこう。つまりだ、8ビットCPUというのは、ある一瞬を考えたとき、同時にしていることのできる量は64Kバイトまでなのである。これが第一のチェックポイント。覚えといてね。

さて、RAM 64Kというマシンの場合、普通は下の図のようにアドレスの0からFFFFまでをRAMにしてある。これであらうと64Kだ。ところが、おなじ

みのMSX-BASICが起動しているときというのはすなわち、MSX-BASICインタープリタというプログラムが動いている、ということでありすなわち、MSX-BASICのROMが「表に」出ているということなのだ。具体的にはMSX-BASICはアドレスの0から7FFFまでを占有する。すなわち、MSX-BASICが起動中は、アドレスの0から7FFFまでのRAMはBASICにかくされてCPUは見えていないのである。かくされていて、使うためにはなんとかしてBASICをどかさなくちゃいけないようなところにあるRAMなので、裏RAMと呼ばれるわけである。

だから、最近モデルだのMSX-AUD10などが持っているようなRAMのことは通常外部RAMと呼び、裏RAMとは言わない（まあ裏RAMっていうのも俗語だけだね）。



### 裏ROM

さて、楽しいことにMSX2の場合事態はさらに複雑になっている。MSX2のBASICは非常に強力なのだけれどそのせいでBASIC自体が48Kバイトもある。これをすなおにメモリ空間上に置くと、表RAMは16Kしか残らなくなってしまう。これではちょっとしたプログラムを組んだだけですぐ足りなくな

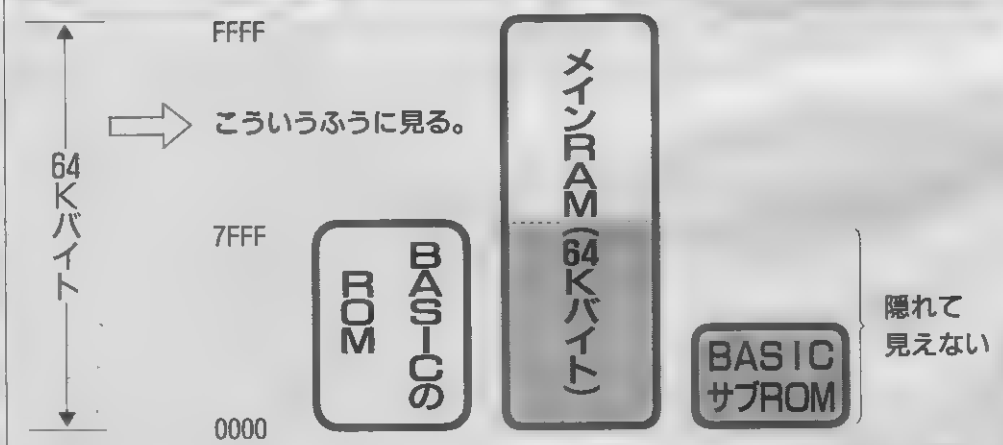
ってしまうので、裏ROM（正式には、SUB-ROMと呼ぶ）というものを作ることにしたのである。そして、主にMSX2の拡張機能を使うときには「おらおらどいたどいた」とSUB-ROMを表に引きずり出して実行させ、終わったらまた奥にしまっておく、という処理をしているのである。うーん、たいへんそう。これでちゃんとBASICが動いているのだから不思議というかすごいというか……。

### RAMとは

### 裏仕事

ふつうはバックグラウンドジョブという。コンピュータが裏でこそこそやっている仕事のことである。

MSXも実は多少はやっているのだけれど、大きなコンピュータではユーザが「この仕事を裏でこそこそやっていてくれ」なんて指示ができるようになっている。たとえば「1から1億までの間の素数を計算する」なんてプログラムを裏でやらせながら、表ではワープロで文章書き、なんて芸当ができるわけだ。あ、もちろん、裏の仕事が終わればコンピュータが「おわったよ」と報告してくれるようになっている。



# Mr. スタックの プログラムパワーアップ

## ワンポイントアドバイス

どうして、こう皆ケーバが好きなんだろう。たまたま買った馬券があたってイイ思いをしたのか、それとも本当に馬さんが好きなのか。はてはて理由はわからねど、投稿されてくるゲームの筆頭格がケーバのゲーム。まあ、それだけケーバが洗練されたゲームだと言えないこともないけど（それにしちゃ、馬券を買っている人はガラが悪いナ）、それにしてもちーとワンパターンではないだべか。



# またまたダービー

北海道小樽市  
村川剛さん

と、ブツブツボヤいているところに北海道は小樽市の村川剛さん（21）のプログラムが届いた。封をあけてみると、ガチョーン！ またケーバだあ〜。ふつうなら、ここでボイ、となっても不思議ではないんだけど、そこは、それMr.スタック様はカミのようにやさしく仏のように慈悲深いおかたであるからにして、気をとりなおして手紙を

読んでみた。

すると…何てめずらしや「株式投資」のゲームもあるではないか。しめしめ、今回は、これを候補にしよう。と思ったのも束の間。なんと理由は定かではないのだけど、これが動かないんですな。

で、やっぱりダービーが残ったというわけ。試してみると、かなり手はかかっているようす。特に馬がバカバカ(?)

走る音なんか、なかなかいい。

一方プログラムをみると、これはものすごい力作。リストは179ページにあるからみてもらいたい。けれど「力作=名プログラム」というわけではもちろんない。いや、よくこれだけ長いプログラムをつくったね、とほめてあげることはできるのだけど、テクニックの面では、ずいぶん未熟なところが残っている。

それだけに、ちょっとコツをつかめばグンといいプログラムがつかれるようになる可能性が十分にある。

最大9人までいっしょに楽しめるゲーム・パーティなどの余興にはおもしろいかもしれないネ。

## ビジュアルな



では「MSX杯ダービー」と名付けられたこのプログラムを楽しんでみることにしよう。優勝馬には田口編集長よりトロフィーがわたされます（というのウソ）。

オープニングタイトルは写真1の通り、なかなかハデハデしい。

START IS HIT ANY KEY

という英語はかなり怪しげだが、まあいいだろう。適当なキーを押すと写真2の画面があらわれる。

自分一人がくらくら〜MSXとゲームをするのがイヤダ、という人のために最大9人まで参加できるようになっている。この画面では人数と名前をいれればいい。同じ名前の人がすでに入力されていないか、チャンとチェックしてくれているのは、ありがたいことだつせ。

さて、いよいよおタカラをかけることにしよう。画面にはワクの指定で倍率が表示される。手持ちの金ははじめは10\$。さあて、どこにかけられるかな、と気ははやるかもしれないが、ちょっと待って欲しい。

かける場所を決める前に写真3のように、かける「単位」つまり1\$単位でかけるのか10\$単位にするのか、あり金はたくさん、をいれてやらなくっちゃいけない。なんで、こんな指定しなくちゃいけないんだ。ブツブツ。まあ、最初は1\$とか2\$でやっておいた方がいいね。全部最初にかけちゃおうっていうのを止めるつもりはないけれど、それじゃあおもしろくないも



▲オープニングタイトル





んね。

そしていいよ、どこに付けるかを  
決める（やれやれ、やっとたどりつ  
いた）。この指定はかなりやりにくい。ア  
ルファベットのA～Oまで大文字小文  
字とりまぜて買う馬券を決める。つま  
り[A]のキーをフツーに押したときと  
[SHIFT]キーを押しながら押したと  
きでは買う馬券がちがってきてしま  
うんだ。

買えるのは5ヵ所まで、むりに5枚  
買わなくてもいい。[スペース]キーを  
押せばパスができる。

こここのころ、フツーの感覚では、  
①買いたい馬券を番号で指定  
②いくら買うかを決める。  
③手もちの金があれば、また別の馬  
券を買うかを決める。いらないければパス。  
レースをみる。ほしければ①にもどる。  
④金がなくなれば、もちろん買うの  
をやめる。

という流れの方がすっきりしてい  
いと思うのだが、一応買った馬券のくみ  
あわせがそれでいいか、確認のメッセ

ージはでてくるのだ  
が、基本的な流れが  
ゴツゴツしているの  
で、あんまりありが  
たくもない。し  
かも[Y/N]の指定  
は厳密に大文字アル  
ファベットのYまた  
はNでなくっちゃい  
けないんだ。

ブーたれながら、  
金を賭けた。いよ  
いよレースだ。ファン  
ファーレは鳴らない  
ので、自分で「ババ

バ バンバカババンバカババンバ  
カババン」とさげぼう！

各馬いっせいにスタート。騎手の色  
もちゃんとコースによって違う。カー  
ブはなく直線のみコースをどの馬も  
全力で疾走。なかなかココチよいひづ  
めの音。えーと、オレの買ったのは6  
—4だからあ、うーんと……ガビーン  
6わくはぶりだ！ いや、勝負はこ  
れからだ。えーいガンバレ負けるな！

勝負の世界は非情だ。オレの折しも  
空しく、馬券はただの紙クズとなった。  
「ウワァッはっは」

だ、だれだ。こんなときに。  
「ワシの買った大穴があたりおった。  
これで500\$のもうけだわい」  
クソーなんてやろうだ。あのヤロウ、  
買ったの全部あたってやがる。

というようなお金の計算や勝率が写  
真6のように表示される。かくて頭に  
血がのぼったギャンブラーは全財産を  
失うまでケーバにのめりこむのであ  
った。

## プログラムは 長大なれど

いとも簡単に財産を失ったはらいせ  
に、プログラムにつらくあたることに  
しよう。Mr.スタックはまずプログラ  
ムのウルトラ長大さに息をのんだ。そ  
して、これをつくりあげた村川サンの  
体力におそれいった。

と、ほめる文句がつづくときは、た  
いていそのあと、キビシー指摘がくる  
のだ。今回は例外ではない。ざっとリ  
ストを追いつながら、問題点を指摘して  
いきたい。

リストの1000～1140行はスプライト  
パターンを読み込む、オープニングタ  
イトルを表示する、ということをして  
いるだけで別に問題はないだろう。

実際にオープニングタイトルを表示  
しているのはリストの6610行～から。  
何と、あの「MSXダービー」の画面を  
表示するためだけに10インチの連続用  
紙に打ち出して3枚にもなるデータと  
プログラムをつくったその根生には、  
ただ、ただ感服するほかはない。

ここらあたり、もっと簡略にできそ  
うな気がものすごーくする。

- ・線をそく
- ・X、Yの座標をよみこむ
- ・線をひく

ということの繰り返しだから、うまく  
パターン化できるのではないだろうか。  
でも、そここのところは自分で工夫して  
ほしい。

もとに戻って、1160行～をみてみよう。  
ここから、いやーな予感がする、う  
ん、同じようなカッコウをした行がズ  
ラズラ…と並んでいる。1160～1270行  
はただただプレイする人数を入力する

だけ。1180～1270行は

```
1180 IF K$="" THEN 1180
1190 P=VAL(K$)
```

```
1200 IF P<=0 THEN 1180
```

の3行で済んでしまうと思うんだけど、  
どうだろう。

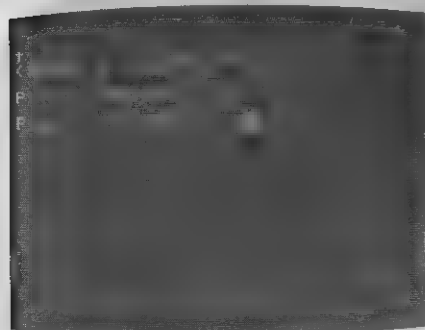
1300～1780行は名前の登録をしてい  
るところだけど、ここも、ずっとスッ  
キリさせられるんでねえべか。登録で  
きる最大数、9人分、まるまるルーチン  
を、それも別々に用意しているようだ  
けど、これもムダがかなり多い。

入力した文字が3文字以内になっ  
てくるか、とか前に入力されたものと  
同じ名前のものはないか、などよくチェ  
ックはしているんだけど、いかにも強  
引に力まかせてつくった、っていう感  
じがして美しい。

FOR-NEXTでP\$( )のカッ  
コの中の数字をコントロールすればこ  
の部分は1/3くらいになるんじゃないか  
な。

具体的なプログラムは自分で研究し  
てもらおうとして、この部分で何をしな  
ければいけないか、ロジックを整理し  
てあげよう。これをBASICにおき  
かえれば、スッキリしたプログラムに  
なるはずだ。

- ・FOR I=1 TO P  
(Pはプレイヤーの数)
- ・名前を入力してもらう  
(LINE INPUTを使うとよい)
- ・入力した名前が3文字以内かチ  
ェック
- ・3文字以内におさまっていれば  
フリーパス。そうでなければ名  
前を再度入力してもらう。
- ・J=1 —1
- ・Jをカウンターにして、すでに



プレイヤーの数と名前の入力



どこに付けるかを入力



入力された名前とダブっていないかチェック。だぶっていたら名前を再入力

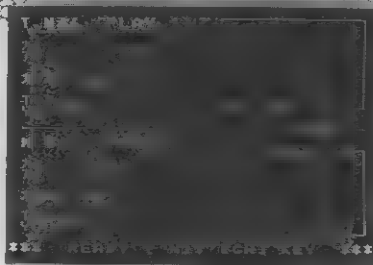
・NEXT I

一応配列は知っているようだからも  
っとこれをうまく使うテクニック（と  
いうにはあまりにも基本的だけど）を  
身につけてほしい。これでは、ただの  
変数を使うのとほとんどかわりがない  
ではないか。

1800~2150のデータはいいとして、  
2200~2360、2370~2670も、せっかく  
配列を使っているんだから、もうすこ  
し何とかしてよ、といいたくなってし  
まいませ。2920~3180のあたりも、  
3250~3550も、5350~5640の1Fのら  
れつも、ちょっと芸がなさすぎる。も  
うすこし、データや事象を抽象化する  
クセをつけたほうがいい。

もっと構成を考えて、「美しい」プロ  
グラム（力づく、ではない）にすれば  
まったく同じ機能をもったものが半分  
くらいの長さでかけるだろう。

「美しく」プログラムをかくためには  
ところどころにコメントをいれるのも  
忘れないように、ね。



### ▲あたり、はずれの表示

それから、乱数の使いかたが、ザツ  
だ。もちろん、このままでも用は足り  
るのだけど、

$X = \text{RND}(-\text{TIME})$

というかきかたは、乱数の系列を初期  
化するとともに使う。ふだんは

$X = \text{RND}(1)$

のようにカッコの中は正の整数でいい。

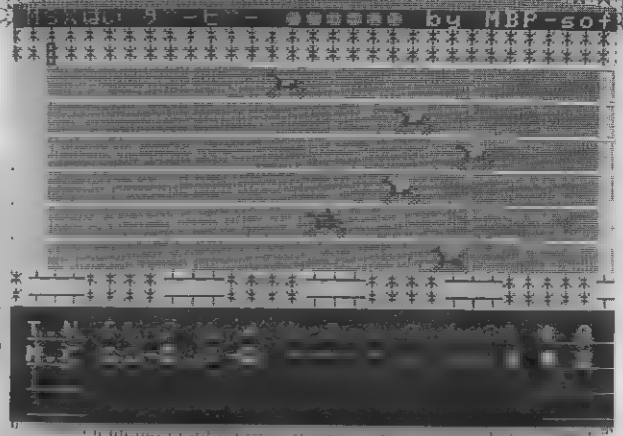
### 絵と音楽は なかなかのモノ

ところで、レースの最中の馬のうご  
き、走る音、ゴールしたものの「バン」  
という音は、なかなかいい。直線部分  
しかないのが難点だけど、デザインは  
悪くない（コースをかくのに時間がか  
かるのが、ちょいとイライラするね）。

肝心のゲームを楽しむ、という点で  
はよろしいのではないかと。手のひ  
らをかえたように甘くなるのであった。

残念なのはファンファーレがならな

▲走っている馬



いこと。SOUNDをつかったらPL  
AYがきかなくなってしまう、との  
ことだけど、これはもういちどSO  
UNDをつかって、フツの音がでるよ  
うにしてやればOKのはず。今のまま  
では、ハレツ音だけしかでないのだね  
きつと。

### 学生は競馬は 禁止ですっ！

ところで、村川サン、年齢だけで職業  
が書いてないけれど、まさか学生サン  
ではないでしょうね。というのも、本  
物のケーパは、たとえ20歳をこえてい  
ても学生サンは馬券を買ってはいけな  
いっていうことが法律で決まっている  
んだよ。

いつぞやもかいたけど、本物のケー  
パに手をだして身をもちくずさないよ  
うに注意してくださいね。

しかし、ですね、読者諸君！ もう  
ちょっとオリジナリティのあるゲーム  
はできんもんですかな。同じ競争タイ  
プのものならば「かえる競争」とか、「ド  
ッグレース」とか（これはマカオでやっ  
ているな）、伝書バトとか、すこしでも  
違ったバリエーションを考えてほしい。

それから、今回は惜しくものせるこ  
とができなかったけど、株式ゲーム+  
マネージメントゲーム、戦争のシミュ  
レーションなどもぜひ投稿してもらい  
たいところだ。

と、いうわけでまた次回。力作を待  
っているゾ。

## またまたダービー・プログラム

言語：BASIC 32K以上)

スプライトの読みこみ  
初期設定など

```
10 '
20 '***** 1987*
30 'Murakawa *****
40 '***** $Basic *****
50 '***** $Program
60 '***** $soft *****
70 '
80 '
1000 DIM G(31)
1010 GOTO 1010
1020 SCREEN 1,2
1030 COLOR 15,4,4
1040 CLS
1050 RESTORE 1800
1060 FOR I=0 TO 6
1070 I$=""
1080 FOR J=1 TO 32
1090 READ J$
1100 I$=I$+CHR$(VAL("&H"+J$))
1110 NEXT J
1120 SPRINT$(I)=I$
1130 NEXT I
1140 G(31)=1
1150 '
1160 LOCATE 0,2:PRINT"カッ デ プラザ (1-9)
)? ";
```

プレイヤーの人数を入力

プレイヤーの名前を登録

```
1170 K$=INKEY$
1180 IF K$="1" THEN P=1:GOTO 1280
1190 IF K$="2" THEN P=2:GOTO 1280
1200 IF K$="3" THEN P=3:GOTO 1280
1210 IF K$="4" THEN P=4:GOTO 1280
1220 IF K$="5" THEN P=5:GOTO 1280
1230 IF K$="6" THEN P=6:GOTO 1280
1240 IF K$="7" THEN P=7:GOTO 1280
1250 IF K$="8" THEN P=8:GOTO 1280
1260 IF K$="9" THEN P=9:GOTO 1280
1270 GOTO 1170
1280 PRINT P
1290 '
1300 LOCATE 0,3:PRINT"(NAME) 30シ イイ デ"
!"
1310 LOCATE 0,5:INPUT"PLAY 1:NAME";P$(1)
1320 IF LEN(P$(1))<1 OR LEN(P$(1))>3 THEN BEEP:BEEP:GOTO 1310
1330 P$(1)=LEFT$(P$(1)+",",3)
1340 IF P=1 THEN 2200
1350 LOCATE 0,7:INPUT"PLAY 2:NAME";P$(2)
1360 IF LEN(P$(2))<1 OR LEN(P$(2))>3 THEN BEEP:BEEP:GOTO 1350
1370 P$(2)=LEFT$(P$(2)+",",3)
1380 IF P$(2)=P$(1) THEN BEEP:BEEP:GOTO
```





```

1390 IF P=2 THEN 2200
1400 LOCATE 0,9:INPUT"PLAY 3:NAME";P$(3)
1410 IF LEN(P$(3))<1 OR LEN(P$(3))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1400
1420 P$(3)=LEFT$(P$(3)+ " ",3)
1430 IF P$(3)=P$(1) OR P$(3)=P$(2) THEN
BEEP:BEEP:GOTO 1400
1440 IF P=3 THEN 2200
1450 LOCATE 0,11:INPUT"PLAY 4:NAME";P$(4)
1460 IF LEN(P$(4))<1 OR LEN(P$(4))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1450
1470 P$(4)=LEFT$(P$(4)+ " ",3)
1480 IF P$(4)=P$(1) OR P$(4)=P$(2) OR P$
(4)=P$(3) THEN BEEP:BEEP:GOTO 1450
1490 IF P=4 THEN 2200
1500 LOCATE 0,13:INPUT"PLAY 5:NAME";P$(5)
1510 IF LEN(P$(5))<1 OR LEN(P$(5))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1500
1520 P$(5)=LEFT$(P$(5)+ " ",3)
1530 IF P$(5)=P$(1) OR P$(5)=P$(2) OR P$
(5)=P$(3) OR P$(5)=P$(4) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1500
1540 IF P=5 THEN 2200
1550 LOCATE 0,15:INPUT"PLAY 6:NAME";P$(6)
1560 IF LEN(P$(6))<1 OR LEN(P$(6))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1550
1570 P$(6)=LEFT$(P$(6)+ " ",3)
1580 IF P$(6)=P$(1) OR P$(6)=P$(2) OR P$
(6)=P$(3) OR P$(6)=P$(4) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1550
1590 IF P$(6)=P$(5) THEN BEEP:BEEP:GOTO
1550
1600 IF P=6 THEN 2200
1610 LOCATE 0,17:INPUT"PLAY 7:NAME";P$(7)
1620 IF LEN(P$(7))<1 OR LEN(P$(7))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1610
1630 P$(7)=LEFT$(P$(7)+ " ",3)
1640 IF P$(7)=P$(1) OR P$(7)=P$(2) OR P$
(7)=P$(3) OR P$(7)=P$(4) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1610
1650 IF P$(7)=P$(5) OR P$(7)=P$(6) THEN
BEEP:BEEP:GOTO 1610
1660 IF P=7 THEN 2200
1670 LOCATE 0,19:INPUT"PLAY 8:NAME";P$(8)
1680 IF LEN(P$(8))<1 OR LEN(P$(8))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1670
1690 P$(8)=LEFT$(P$(8)+ " ",3)
1700 IF P$(8)=P$(1) OR P$(8)=P$(2) OR P$
(8)=P$(3) OR P$(8)=P$(4) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1670
1710 IF P$(8)=P$(5) OR P$(8)=P$(6) OR P$
(8)=P$(7) THEN BEEP:BEEP:GOTO 1670
1720 IF P=8 THEN 2200
1730 LOCATE 0,21:INPUT"PLAY 9:NAME";P$(9)
1740 IF LEN(P$(9))<1 OR LEN(P$(9))>3 THE
N BEEP:BEEP:GOTO 1730
1750 P$(9)=LEFT$(P$(9)+ " ",3)
1760 IF P$(9)=P$(1) OR P$(9)=P$(2) OR P$
(9)=P$(3) OR P$(9)=P$(4) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1730
1770 IF P$(9)=P$(5) OR P$(9)=P$(6) OR P$
(9)=P$(7) OR P$(9)=P$(8) THEN BEEP:BEEP:
GOTO 1730

```

ス  
プ  
ラ  
イ  
ト  
バ  
タ  
ー  
ン

```

1780 GOTO 2200
1790 '-----
1800 DATA 00,00,10,70,F0,18,1C,0C
1810 DATA 0C,1F,1C,28,50,A0,40,80
1820 DATA 00,00,00,00,00,06,18,10
1830 DATA 70,F8,78,14,0A,05,02,01
1840 '
1850 DATA 00,00,20,E0,F0,18,0C,0C
1860 DATA 0C,1F,2C,50,A0,50,28,00
1870 DATA 00,00,00,00,00,00,18,16
1880 DATA 70,F8,43,0A,05,0A,14,00
1890 '
1900 DATA 00,00,00,00,07,00,01,01
1910 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00
1920 DATA 00,C0,C0,40,E0,60,E0,00
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1940 '
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1970 DATA FF,01,81,81,81,81,81,81
1980 DATA 01,01,01,01,01,01,FF,00
1990 '
2000 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00
2010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2020 DATA FF,01,01,01,01,01,01,01
2030 DATA 01,01,01,01,01,01,FF,00
2040 '
2050 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,90
2060 DATA 90,F0,90,90,F0,90,90,F0
2070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2090 '
2100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,60
2110 DATA 60,00,60,60,60,60,60,00
2120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2140 '
2150 DATA 8,8,2,10,5,3,12,10,4,14,15,5,1
6,1,6,18,13,7
2160 '-----
2170 XX=INT(RND(-TIME)*5)
2180 RETURN
2190 '-----
2200 S(1)=10:S(2)=10:S(3)=10
2210 S(4)=10:S(5)=10:S(6)=10
2220 S(7)=10:S(8)=10:S(9)=10
2230 SA(1)=0:SA(2)=0:SA(3)=0
2240 SA(4)=0:SA(5)=0:SA(6)=0
2250 SA(7)=0:SA(8)=0:SA(9)=0
2260 SX(1)=0:SX(2)=0:SX(3)=0
2270 SX(4)=0:SX(5)=0:SX(6)=0
2280 SX(7)=0:SX(8)=0:SX(9)=0
2290 HS(1)=0:HS(2)=0:HS(3)=0
2300 HS(4)=0:HS(5)=0:HS(6)=0
2310 HS(7)=0:HS(8)=0:HS(9)=0
2320 ST=1
2330 FOR I=0 TO 6
2340 GOSUB 2170
2350 H(I)=XX
2360 NEXT I
2370 G(0)=9-(H(0)+H(1))
2380 G(1)=9-(H(0)+H(2))
2390 G(2)=9-(H(0)+H(3))
2400 G(3)=9-(H(0)+H(4))
2410 G(4)=9-(H(0)+H(5))
2420 G(5)=9-(H(1)+H(0))
2430 G(6)=9-(H(1)+H(2))
2440 G(7)=9-(H(1)+H(3))
2450 G(8)=9-(H(1)+H(4))
2460 G(9)=9-(H(1)+H(5))
2470 G(10)=9-(H(2)+H(0))
2480 G(11)=9-(H(2)+H(1))
2490 G(12)=9-(H(2)+H(3))

```

倍  
率  
の  
決  
定

```

2500 G(13)=9-(H(2)+H(4))
2510 G(14)=9-(H(2)+H(5))
2520 G(15)=9-(H(3)+H(0))
2530 G(16)=9-(H(3)+H(1))
2540 G(17)=9-(H(3)+H(2))
2550 G(18)=9-(H(3)+H(4))
2560 G(19)=9-(H(3)+H(5))
2570 G(20)=9-(H(4)+H(0))
2580 G(21)=9-(H(4)+H(1))
2590 G(22)=9-(H(4)+H(2))
2600 G(23)=9-(H(4)+H(3))
2610 G(24)=9-(H(4)+H(5))
2620 G(25)=9-(H(5)+H(0))
2630 G(26)=9-(H(5)+H(1))
2640 G(27)=9-(H(5)+H(2))
2650 G(28)=9-(H(5)+H(3))
2660 G(29)=9-(H(5)+H(4))
2670 G(30)=0
2680 SCREEN 0
2690 CLS
2700 COLOR 15,4,7
2710 LOCATE2,0:PRINT"[KEY:カンハ-:ハ"イリツ]"
2720 PRINT"IA) 1-2 *";G(0);"IF) 2-1 *";G
(5);"IK) 3-1 *";G(10);"I"
2730 PRINT"IB) 1-3 *";G(1);"IG) 2-3 *";G
(6);"IL) 3-2 *";G(11);"I"
2740 PRINT"IC) 1-4 *";G(2);"IH) 2-4 *";G
(7);"IM) 3-4 *";G(12);"I"
2750 PRINT"ID) 1-5 *";G(3);"II) 2-5 *";G
(8);"IN) 3-5 *";G(13);"I"
2760 PRINT"IE) 1-6 *";G(4);"IJ) 2-6 *";G
(9);"IO) 3-6 *";G(14);"I"
2770 PRINT
2780 PRINT"ia) 4-1 *";G(15);"If) 5-1 *";
G(20);"Ik) 6-1 *";G(25);"I"
2790 PRINT"ib) 4-2 *";G(16);"Ig) 5-2 *";
G(21);"Il) 6-2 *";G(26);"I"
2800 PRINT"ic) 4-3 *";G(17);"Ih) 5-3 *";
G(22);"Im) 6-3 *";G(27);"I"
2810 PRINT"Id) 4-5 *";G(18);"Ii) 5-4 *";
G(23);"In) 6-4 *";G(28);"I"
2820 PRINT"ie) 4-6 *";G(19);"Ij) 5-6 *";
G(24);"Io) 6-5 *";G(29);"I"
2830 '
2840 FOR I=1 TO P
2850 LOCATE2,13:PRINT P$(I);" ャン (PLAY";
I;)"
2860 LOCATE2,16:PRINT"[1-9] .....
$ 1 - $ 9"
2870 LOCATE2,17:PRINT"[SHIFT]+[1-9] ...
$ 10 - $ 90"
2880 LOCATE2,19:PRINT"[0] ..... (ゼロ)
$ 999"
2890 LOCATE2,20:PRINT" (YOURS)
$";S(I)
2900 LOCATE2,14:PRINT"カキン (124 / ネグン)
$";
2910 K$=INKEY$
2920 IF K$="1" THEN SC(I)=1:GOTO 3130
2930 IF K$="2" THEN SC(I)=2:GOTO 3130
2940 IF K$="3" THEN SC(I)=3:GOTO 3130
2950 IF K$="4" THEN SC(I)=4:GOTO 3130
2960 IF K$="5" THEN SC(I)=5:GOTO 3130
2970 IF K$="6" THEN SC(I)=6:GOTO 3130
2980 IF K$="7" THEN SC(I)=7:GOTO 3130
2990 IF K$="8" THEN SC(I)=8:GOTO 3130
3000 IF K$="9" THEN SC(I)=9:GOTO 3130
3010 IF K$="!" THEN SC(I)=10:GOTO 3130
3020 IF K$=CHR$(34) THEN SC(I)=20:GOTO 3
130
3030 IF K$="#" THEN SC(I)=30:GOTO 3130
3040 IF K$="$" THEN SC(I)=40:GOTO 3130
3050 IF K$="%" THEN SC(I)=50:GOTO 3130

```

倍率の表示

略ける単位  
の表示

略ける単位  
の入力

```

3060 IF K$="&" THEN SC(I)=60:GOTO 3130
3070 IF K$="'" THEN SC(I)=70:GOTO 3130
3080 IF K$="(" THEN SC(I)=80:GOTO 3130
3090 IF K$=")" THEN SC(I)=90:GOTO 3130
3100 IF K$="0" THEN SC(I)=0
3110 GOTO 2910
3120 IF S(I)>999 THEN SC(I)=999 ELSE SC(
I)=S(I)
3130 IF S(I)<SC(I) THEN BEEP:BEEP:GOTO 2
910
3140 PRINT SC(I)
3150 FOR K=16 TO 20
3160 LOCATE0,K:PRINT SPC(80)
3170 NEXT K
3180 LOCATE2,16:PRINT"HIT [A-D] KEY"
3190 SS=S(I)
3200 GM(0)=0
3210 FOR J=1 TO 5
3220 LOCATE19,15+J:PRINT J;"マイ : ";
3230 K$=INKEY$
3240 IF SS-SC(I)<0 THEN K$=" "
3250 IF K$="A" THEN A$(I,J)="1-2":SS=SS-
SC(I):GG=0:GOTO 3570
3260 IF K$="B" THEN A$(I,J)="1-3":SS=SS-
SC(I):GG=1:GOTO 3570
3270 IF K$="C" THEN A$(I,J)="1-4":SS=SS-
SC(I):GG=2:GOTO 3570
3280 IF K$="D" THEN A$(I,J)="1-5":SS=SS-
SC(I):GG=3:GOTO 3570
3290 IF K$="E" THEN A$(I,J)="1-6":SS=SS-
SC(I):GG=4:GOTO 3570
3300 IF K$="F" THEN A$(I,J)="2-1":SS=SS-
SC(I):GG=5:GOTO 3570
3310 IF K$="G" THEN A$(I,J)="2-3":SS=SS-
SC(I):GG=6:GOTO 3570
3320 IF K$="H" THEN A$(I,J)="2-4":SS=SS-
SC(I):GG=7:GOTO 3570
3330 IF K$="I" THEN A$(I,J)="2-5":SS=SS-
SC(I):GG=8:GOTO 3570
3340 IF K$="J" THEN A$(I,J)="2-6":SS=SS-
SC(I):GG=9:GOTO 3570
3350 IF K$="K" THEN A$(I,J)="3-1":SS=SS-
SC(I):GG=10:GOTO 3570
3360 IF K$="L" THEN A$(I,J)="3-2":SS=SS-
SC(I):GG=11:GOTO 3570
3370 IF K$="M" THEN A$(I,J)="3-4":SS=SS-
SC(I):GG=12:GOTO 3570
3380 IF K$="N" THEN A$(I,J)="3-5":SS=SS-
SC(I):GG=13:GOTO 3570
3390 IF K$="O" THEN A$(I,J)="3-6":SS=SS-
SC(I):GG=14:GOTO 3570
3400 IF K$="a" THEN A$(I,J)="4-1":SS=SS-
SC(I):GG=15:GOTO 3570
3410 IF K$="b" THEN A$(I,J)="4-2":SS=SS-
SC(I):GG=16:GOTO 3570
3420 IF K$="c" THEN A$(I,J)="4-3":SS=SS-
SC(I):GG=17:GOTO 3570
3430 IF K$="d" THEN A$(I,J)="4-5":SS=SS-
SC(I):GG=18:GOTO 3570
3440 IF K$="e" THEN A$(I,J)="4-6":SS=SS-
SC(I):GG=19:GOTO 3570
3450 IF K$="f" THEN A$(I,J)="5-1":SS=SS-
SC(I):GG=20:GOTO 3570
3460 IF K$="g" THEN A$(I,J)="5-2":SS=SS-
SC(I):GG=21:GOTO 3570
3470 IF K$="h" THEN A$(I,J)="5-3":SS=SS-
SC(I):GG=22:GOTO 3570
3480 IF K$="i" THEN A$(I,J)="5-4":SS=SS-
SC(I):GG=23:GOTO 3570
3490 IF K$="j" THEN A$(I,J)="5-6":SS=SS-
SC(I):GG=24:GOTO 3570
3500 IF K$="k" THEN A$(I,J)="6-1":SS=SS-
SC(I):GG=25:GOTO 3570

```

どこに略けるのかを入力



```

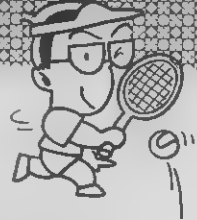
3510 IF K$="1" THEN A$(I,J)="6-2":SS=SS-
SC(I):GG=26:GOTO 3570
3520 IF K$="m" THEN A$(I,J)="6-3":SS=SS-
SC(I):GG=27:GOTO 3570
3530 IF K$="n" THEN A$(I,J)="6-4":SS=SS-
SC(I):GG=28:GOTO 3570
3540 IF K$="o" THEN A$(I,J)="6-5":SS=SS-
SC(I):GG=29:GOTO 3570
3550 IF K$=" " THEN A$(I,J)="---":GG=30:
GM(0)=GM(0)-1:GOTO 3570
3560 GOTO 3230
3570 PRINT A$(I,J); " *";G(GG)
3580 GM(0)=GM(0)+1
3590 NEXT J
3600 PRINT
3610 LOCATE2,19:PRINT"READY ? "
3620 LOCATE2,20:PRINT"HIT [Y or N] KEY"
3630 K$=INKEY$
3640 IF K$="Y" THEN 3670
3650 IF K$="N" THEN 3150
3660 GOTO 3630
3670 S(I)=SS:HS(I)=SS
3680 GM(I)=GM(0)
3690 IF HS(I)>999 THEN HS(I)=999
3700 FOR K=14 TO 20
3710 LOCATE0,K:PRINT SPC(80)
3720 NEXT K
3730 NEXT I
3740 '-----
3750 SCREEN 2
3760 COLOR 1,1,2
3770 CLS
3780 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
3790 LINE(0,8)-(256,136),3,BF
3800 LINE(16,24)-(240,120),2,BF
3810 PRESET(8,0):COLOR 9:PRINT#1,"MSXは、
デ-ヒ-ン"
3820 PRESET(112,0):COLOR 2:PRINT#1,"●●●●
●●"
3830 PRESET(168,0):COLOR 7:PRINT#1,"by M
BP-soft"
3840 PRESET(0,8):COLOR 12:PRINT#1,"*****
*****"
3850 FOR I=24 TO 104 STEP 16
3860 LINE(16,I)-(240,I),15
3870 PRESET(0,I):COLOR 15:PRINT#1,"
: : :
: : "
3880 NEXT I
3890 LINE(16,120)-(240,120),15
3900 PRESET(0,124):COLOR 15:PRINT#1," 40
0 300 200 100 0"
3910 PRESET(0,120):COLOR 12:PRINT#1,"*--
*****
*****"
3920 PUT SPRITE 0,(16,8),1,5
3930 PUT SPRITE 1,(16,8),9,6
3940 RESTORE 2150
3950 FOR I=24 TO 104 STEP 16
3960 READ D1,D2,D3
3970 PUT SPRITE D3,(232,I),4,3
3980 PUT SPRITE D1,(240,I),6,0
3990 PUT SPRITE D1+1,(240,I),D2,2
4000 NEXT I
4010 IF P>4 THEN 4170
4020 FOR I=152 TO 188 STEP 12
4030 LINE(8,I)-(32,I),4
4040 LINE(40,I)-(208,I),12
4050 LINE(216,I)-(256,I),9
4060 NEXT I
4070 '-----

```

```

4080 PRESET(8,144):COLOR 10:PRINT#1,P$(1
);" [";A$(1,1);": ";A$(1,2);": ";A$(1,3);"
": ";A$(1,4);": ";A$(1,5);"] $";HS(1)
4090 IF P=1 THEN 4430
4100 PRESET(8,156):COLOR 15:PRINT#1,P$(2
);" [";A$(2,1);": ";A$(2,2);": ";A$(2,3);"
": ";A$(2,4);": ";A$(2,5);"] $";HS(2)
4110 IF P=2 THEN 4430
4120 PRESET(8,168):COLOR 10:PRINT#1,P$(3
);" [";A$(3,1);": ";A$(3,2);": ";A$(3,3);"
": ";A$(3,4);": ";A$(3,5);"] $";HS(3)
4130 IF P=3 THEN 4430
4140 PRESET(8,180):COLOR 15:PRINT#1,P$(4
);" [";A$(4,1);": ";A$(4,2);": ";A$(4,3);"
": ";A$(4,4);": ";A$(4,5);"] $";HS(4)
4150 GOTO 4430
4160 '-----
4170 LINE (85,136)-(87,192),2,BF
4180 LINE (169,136)-(171,192),2,BF
4190 FOR I=158 TO 190 STEP 16
4200 LINE(8,I)-(32,I),4
4210 LINE(40,I)-(80,I),7
4220 LINE(92,I)-(116,I),4
4230 LINE(124,I)-(164,I),7
4240 LINE(176,I)-(200,I),4
4250 LINE(208,I)-(256,I),7
4260 NEXT I
4270 '-----
4280 YY=1
4290 FOR I=1 TO P
4300 IF I>3 THEN 4340
4310 PRESET(8,134+YY*16):COLOR 15:PRINT#
1,P$(I)
4320 PRESET(40,134+YY*16):COLOR 10:PRINT
#1,"$";HS(I)
4330 GOTO 4400
4340 IF I>6 THEN 4380
4350 PRESET(92,134+YY*16):COLOR 15:PRINT
#1,P$(I)
4360 PRESET(124,134+YY*16):COLOR 10:PRIN
T#1,"$";HS(I)
4370 GOTO 4400
4380 PRESET(176,134+YY*16):COLOR 15:PRIN
T#1,P$(I)
4390 PRESET(208,134+YY*16):COLOR 10:PRIN
T#1,"$";HS(I)
4400 YY=YY+1:IF YY>3 THEN YY=1
4410 NEXT I
4420 '-----
4430 FOR I=0 TO 500:NEXT I
4440 '-----
4450 SOUND 6,8
4460 SOUND 7,&B10110111
4470 SOUND 8,16
4480 SOUND 11,79
4490 SOUND 12,27
4500 SOUND 13,1
4510 J=2
4520 FOR I=24 TO 104 STEP 16
4530 PUT SPRITE J,(232,I),4,4
4540 J=J+1
4550 NEXT I
4560 E$="":F$="":G$=""
4570 B(0)=240:B(1)=240
4580 B(2)=240:B(3)=240
4590 B(4)=240:B(5)=240
4600 L=0
4610 '-----
4620 X=INT(RND(-TIME)*6)
4630 SOUND 6,31
4640 SOUND 7,&B10110111
4650 SOUND 8,16
4660 SOUND 11,23
4670 SOUND 12,1
4680 SOUND 13,1

```



馬をすすめる

```

4690 SOUND 6,20
4700 SOUND 7,&B10110111
4710 SOUND 8,16
4720 SOUND 11,47
4730 SOUND 12,2
4740 SOUND 13,1
4750 IF B(X)=8 THEN 4620
4760 B(X)=B(X)-(H(X)+4)
4770 IF C=0 THEN C=1 ELSE C=0
4780 RESTORE 2150
4790 J=0
4800 FOR I=24 TO 104 STEP 16
4810 READ D1,D2,D3
4820 PUT SPRITE D1,(B(J),I),6,C
4830 PUT SPRITE D1+1,(B(J),I),D2,2
4840 J=J+1
4850 NEXT I
4860 SOUND 6,31
4870 SOUND 7,&B10110111
4880 ■■■■ 8,16
4890 SOUND 11,70
4900 SOUND 12,3
4910 SOUND 13,1
4920 SOUND 6,20
4930 SOUND 7,&B10110111
4940 SOUND 8,16
4950 SOUND 11,47
4960 SOUND 12,2
4970 SOUND 13,1
4980 IF L>2 THEN 5290
4990 IF B(X)<16 THEN GOSUB 5020:B(X)=8
5000 GOTO 4620
5010 '-----
5020 PUT SPRITE 1,(16,8),15,6
5030 SOUND 6,5
5040 SOUND 7,&B10110111
5050 SOUND 8,16
5060 SOUND 11,49
5070 SOUND 12,8
5080 SOUND 13,1
5090 IF X=0 THEN E$="1"
5100 IF X=1 THEN E$="2"
5110 IF X=2 THEN E$="3"
5120 IF X=3 THEN E$="4"
5130 IF X=4 THEN E$="5"
5140 IF X=5 THEN E$="6"
5150 L=L+1
5160 IF L=2 THEN 5200
5170 F$=E$
5180 PUT SPRITE 1,(16,8),9,6
5190 ■■■■
5200 G$=F$+"-"+E$
5210 PUT SPRITE 1,(16,8),9,6
5220 D3=2
5230 FOR I=24 TO 104 STEP 16
5240 PUT SPRITE D3,(232,I),4,3
5250 D3=D3+1
5260 NEXT I
5270 RETURN
5280 '-----
5290 CLS
5300 FOR I=0 TO 19
5310 PUT SPRITE I,(256,191),0,0
5320 NEXT I
5330 AT(1)=0:AT(2)=0:AT(3)=0:AT(4)=0
5340 '-----
5350 IF G$="1-2" THEN SS=G(0)
5360 IF G$="1-3" THEN SS=G(1)
5370 IF G$="1-4" THEN SS=G(2)
5380 IF G$="1-5" THEN SS=G(3)
5390 IF G$="1-6" THEN SS=G(4)
5400 IF G$="2-1" THEN SS=G(5)
5410 IF G$="2-3" THEN SS=G(6)

```

コース

配当金計算ハズレ

```

5420 IF G$="2-4" THEN SS=G(7)
5430 IF G$="2-5" THEN SS=G(8)
5440 IF G$="2-6" THEN SS=G(9)
5450 IF G$="3-1" THEN SS=G(10)
5460 IF G$="3-2" THEN SS=G(11)
5470 IF G$="3-4" THEN SS=G(12)
5480 IF G$="3-5" THEN SS=G(13)
5490 IF G$="3-6" THEN SS=G(14)
5500 IF G$="4-1" THEN SS=G(15)
5510 IF G$="4-2" THEN SS=G(16)
5520 IF G$="4-3" THEN SS=G(17)
5530 IF G$="4-5" THEN SS=G(18)
5540 IF G$="4-6" THEN SS=G(19)
5550 IF G$="5-1" THEN SS=G(20)
5560 IF G$="5-2" THEN SS=G(21)
5570 IF G$="5-3" THEN SS=G(22)
5580 IF G$="5-4" THEN SS=G(23)
5590 IF G$="5-6" THEN SS=G(24)
5600 IF G$="6-1" THEN SS=G(25)
5610 IF G$="6-2" THEN SS=G(26)
5620 IF G$="6-3" THEN SS=G(27)
5630 IF G$="6-4" THEN SS=G(28)
5640 IF G$="6-5" THEN SS=G(29)
5650 '-----
5660 FOR I=1 TO P
5670 FOR J=1 TO 5
5680 IF A$(I,J)="----" THEN SX(I)=SX(I)+1
5690 IF ST=1 AND SX(I)=5 THEN SX(I)=4
5700 IF A$(I,J)=G$ THEN AT(I)=AT(I)+SC(I)
    )SS:SA(I)=SA(I)+1
5710 NEXT J
5720 S(I)=S(I)+AT(I)
5730 NEXT I
5740 IF P>4 THEN 6140
5750 LINE (16,88)-(120,88),3
5760 LINE (136,88)-(240,88),3
5770 '-----
5780 PRESET(16,8):COLOR 15:PRINT#1,P$(1)
    ;"さん (PLAY 1)"
5790 PRESET(16,24):COLOR 9:PRINT#1,"カケキ
    ン $";SC(1)*GM(1)
5800 PRESET(16,32):COLOR 10:PRINT#1,"77リ
    $";AT(1)
5810 SB(1)=INT((SA(1)/((ST*5)-SX(1)))*10
    0)
5820 PRESET(16,48):COLOR 15:PRINT#1,"カ7リ
    ヲ";SB(1);"Z"
5830 PRESET(16,64):COLOR 9:PRINT#1,"TOTAL"
5840 PRESET(16,72):COLOR 10:PRINT#1,"YOU
    RS $";S(1)
5850 IF P=1 THEN 6270
5860 '-----
5870 PRESET(16,96):COLOR 15:PRINT#1,P$(2)
    ;"さん (PLAY 2)"
5880 PRESET(16,112):COLOR 9:PRINT#1,"カケキ
    ン $";SC(2)*GM(2)
5890 PRESET(16,120):COLOR 10:PRINT#1,"77リ
    $";AT(2)
5900 SB(2)=INT((SA(2)/((ST*5)-SX(2)))*10
    0)
5910 PRESET(16,136):COLOR 15:PRINT#1,"カ7
    リ";SB(2);"Z"
5920 PRESET(16,152):COLOR 9:PRINT#1,"TOT
    AL"
5930 PRESET(16,160):COLOR 10:PRINT#1,"VO
    URS $";S(2)
5940 IF P=2 THEN 6280

```



```

5950 '-----
5960 PRESET(136,8):COLOR 15:PRINT#1,P$(3
);"さん (PLAY 3)"
5970 PRESET(136,24):COLOR 9:PRINT#1,"カキ
ン ";SC(3)*GM(3)
5980 PRESET(136,32):COLOR 10:PRINT#1,"77
リ ";AT(3)
5990 SB(3)=INT((SA(3)/((ST*5)-SX(3)))*10
0)
6000 PRESET(136,48):COLOR 15:PRINT#1,"カ
リ ";SB(3);"%
6010 PRESET(136,64):COLOR 9:PRINT#1,"TOT
AL"
6020 PRESET(136,72):COLOR 10:PRINT#1,"YO
URS ";S(3)
6030 IF P=3 THEN 6290
6040 '-----
6050 PRESET(136,96):COLOR 15:PRINT#1,P$(
4);"さん (PLAY 4)"
6060 PRESET(136,112):COLOR 9:PRINT#1,"カ
キン ";SC(4)*GM(4)
6070 PRESET(136,120):COLOR 10:PRINT#1,"7
7リ ";AT(4)
6080 SB(4)=INT((SA(4)/((ST*5)-SX(4)))*10
0)
6090 PRESET(136,136):COLOR 15:PRINT#1,"カ
リ ";SB(4);"%
6100 PRESET(136,152):COLOR 9:PRINT#1,"TO
TAL"
6110 PRESET(136,160):COLOR 10:PRINT#1,"Y
OURS ";S(4)
6120 GOTO 6300
6130 '-----
6140 SCREEN 1
6150 COLOR 15,4,4
6160 ■■■
6170 FOR I=1 TO P
6180 PRINT
6190 SB(I)=INT((SA(I)/((ST*5)-SX(I)))*10
0)
6200 PRINT P$(I);"リ : ";S(I);"(";SB(I)
;"%)"
6210 NEXT I
6220 PRINT
6230 PRINT
6240 PRINT "READY ? HIT [CR] KEY"
6250 GOTO 6320
6260 '-----
6270 LINE(16,104)-(112,168),10,B
6280 LINE(144,8)-(240,72),10,B
6290 LINE(144,104)-(240,168),10,B
6300 PRESET(8,176):COLOR 15:PRINT#1,"***
***"
6310 PRESET(48,176):COLOR 5:PRINT#1,"REA
DY ? HIT [CR] KEY"
6320 K$=INKEY$
6330 IF K$=CHR$(13) THEN 6350
6340 GOTO 6320
6350 CLOSE
6360 BP=0
6370 FOR I=1 TO P
6380 BP=BP+S(I)
6390 NEXT I
6400 IF BP=0 THEN 6610
6410 ST=ST+1
6420 PP=P
6430 FOR I=1 TO P
6440 IF S(I)=0 THEN 6460
6450 PP=PP-1
6460 NEXT I
6470 IF PP<P THEN GOTO 6490
6480 GOTO 2330
6490 PP=1

```

オープニングタイトル

```

6500 FOR I=1 TO P
6510 IF S(I)=0 THEN 6570
6520 P$(PP)=P$(I)
6530 S(PP)=S(I)
6540 SA(PP)=SA(I)
6550 SX(PP)=SX(I)
6560 PP=PP+1
6570 NEXT I
6580 P=PP-1
6590 GOTO 2330
6600 '-----
6610 SCREEN 2
6620 COLOR 0,5,4
6630 CLS
6640 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
6650 LINE(12,12)-(244,180),15,B
6660 LINE(40,12)-(216,12),5
6670 LINE(40,180)-(216,180),5
6680 PRESET(40,8):COLOR 15:PRINT#1," 198
7 ----- MBP-soft "
6690 PRESET(40,176):COLOR 15:PRINT#1," S
TART IS HIT ANY KEY "
6700 RESTORE 7890
6710 '-----
6720 LINE(16,64)-(28,32),4
6730 READ X,Y
6740 IF X=.1 THEN 6770
6750 LINE-(X,Y),4
6760 GOTO 6730
6770 LINE(16,160)-(28,128),4
6780 READ X,Y
6790 IF X=.1 THEN 6820
6800 LINE-(X,Y),4
6810 GOTO 6780
6820 PAINT(33,33),4,4
6830 PAINT(33,129),4,4
6840 '-----
6850 LINE(32,72)-(32,24),15
6860 READ X,Y
6870 IF X=.1 THEN 6910
6880 LINE-(X,Y),15
6890 ■■■
6900 '-----
6910 LINE(88,72)-(88,56),15
6920 READ X,Y
6930 IF X=.1 THEN 6970
6940 LINE-(X,Y),15
6950 GOTO 6920
6960 '-----
6970 LINE(144,72)-(144,56),15
6980 READ X,Y
6990 IF X=.1 THEN 7030
7000 LINE-(X,Y),15
7010 GOTO 6980
7020 '-----
7030 PRESET(200,36):COLOR 15:PRINT#1,"い
い"
7040 '-----
7050 LINE(32,168)-(32,152),15
7060 READ X,Y
7070 IF X=.1 THEN 7110
7080 LINE-(X,Y),15
7090 GOTO 7060
7100 '-----
7110 LINE(48,128)-(72,128),15
7120 READ X,Y
7130 IF X=.1 THEN 7170
7140 LINE-(X,Y),15
7150 GOTO 7120
7160 '-----
7170 LINE(84,136)-(88,120),15
7180 READ X,Y
7190 IF X=.1 THEN 7230

```

```

7200 LINE-(X,Y),15
7210 GOTO 7180
7220 '-----
7230 LINE(96,136)-(100,120),15
7240 READ X,Y
7250 IF X=.1 THEN 7290
7260 LINE-(X,Y),15
7270 GOTO 7240
7280 '-----
7290 LINE(88,144)-(128,152),15,B
7300 '-----
7310 LINE(144,168)-(136,160),15
7320 READ X,Y
7330 IF X=.1 THEN 7370
7340 LINE-(X,Y),15
7350 GOTO 7320
7360 '-----
7370 LINE(188,136)-(192,120),15
7380 READ X,Y
7390 IF X=.1 THEN 7430
7400 LINE-(X,Y),15
7410 GOTO 7380
7420 '-----
7430 LINE(200,136)-(204,120),15
7440 READ X,Y
7450 IF X=.1 THEN 7490
7460 LINE-(X,Y),15
7470 GOTO 7440
7480 '-----
7490 LINE(192,144)-(232,152),15,B
7500 '-----
7510 LINE(16,112)-(32,80),3
7520 READ X,Y
7530 IF X=.1 THEN 7560
7540 LINE-(X,Y),3
7550 GOTO 7520
7560 PAINT(33,81),3,3
7570 LINE(48,104)-(56,88),2
7580 READ X,Y
7590 IF X=.1 THEN 7620
7600 LINE-(X,Y),2
7610 GOTO 7580
7620 PAINT(57,89),2,2
7630 '-----
7640 PRESET(64,96):COLOR 15:PRINT#1,"77ニ
リ-"
7650 '-----
7660 READ X,Y
7670 IF X=.1 THEN 7700
7680 LINE(X,Y)-(X+4,Y+4),6,BF
7690 GOTO 7660
7700 READ X,Y
7710 IF X=.1 THEN 7740
7720 LINE(X,Y)-(X+4,Y+4),9,BF
7730 GOTO 7700
7740 READ X,Y
7750 IF X=.1 THEN 7790
7760 LINE(X,Y)-(X+4,Y+4),11,BF
7770 GOTO 7740
7780 '-----
7790 K$="":K$=INKEY$
7800 IF K$="" THEN 7790
7810 CLOSE
7820 IF G(31)=1 THEN 7840
7830 GOTO 1020
7840 SCREEN 1
7850 COLOR 15,4,4
7860 CLS
7870 GOTO 1160
7880 '-----
7890 DATA 240,32,228,64,16,64,.1,.1
7900 DATA 240,128,228,160,16,160,.1,.1
7910 '-----

```

オーブニングタイトル用データ

```

7920 DATA 48,24,56,40,64,24,80,24,80,72,
64,72,64,40,56,56,48,40,48,72,32,72,.1,.
1
7930 '-----
7940 DATA 104,56,128,60,128,56,88,48,88,
32,96,24,136,24,136,40,120,40,96,36,96,4
0,136,48,136,64,128,72,88,72,.1,.1
7950 '-----
7960 DATA 160,48,144,40,144,24,160,24,16
8,40,176,24,192,24,192,40,176,48,192,56,
192,72,176,72,168,56,160,72,144,72,.1,.1
7970 '-----
7980 DATA 48,152,56,144,40,136,40,144,32
,144,32,136,48,120,80,120,80,136,64,168,
32,168,.1,.1
7990 DATA 64,136,48,128,.1,.1
8000 DATA 96,120,92,136,84,136,.1,.1
8010 DATA 108,120,104,136,96,136,.1,.1
8020 '-----
8030 DATA 136,120,152,120,152,132,184,12
8,184,140,152,144,152,156,184,156,184,16
8,144,168,.1,.1
8040 DATA 200,120,196,136,188,136,.1,.1
8050 DATA 212,120,208,136,200,136,.1,.1
8060 '-----
8070 DATA 240,80,224,112,16,112,.1,.1
8080 DATA 224,88,216,104,48,104,.1,.1
8090 '-----
8100 DATA 112,88,112,124,112,132,116,84,
116,88,116,120,116,128,120,84,120,88,120
,116,120,124,124,80,124,84,124,88,124,92
,124,96,124,108,124,112,124,120
8110 DATA 128,92,128,96,128,100,128,104,
128,108,128,112,128,116,132,96,132,100,1
32,104,132,108,132,112,136,108,140,108
8120 DATA 144,108,148,104,148,108,148,11
2,152,104,152,108,152,112,156,96,156,100
,156,104,156,108,156,112,156,116
8130 DATA 160,96,160,108,160,112,160,120
,164,92,164,116,164,124,168,92,168,120,1
68,128,172,124,172,132
8140 '-----
8150 DATA 176,60,176,64,176,96,180,60,18
0,64,180,92,180,100,184,56,184,60,184,64
,184,88,184,96,184,104,188,64,188,68,188
,84,188,92,188,100
8160 DATA 192,68,192,72,192,76,192,80,19
2,84,192,88,192,104,196,72,196,76,196,80
,196,84,196,88,200,84,204,84
8170 DATA 208,84,212,80,212,84,216,80,21
6,84,216,88,220,72,220,76,220,80,220,84,
220,88,220,104
8180 DATA 224,72,224,84,224,92,224,100,2
28,76,228,84,228,88,228,96,228,104,232,7
6,232,92,232,100,236,96
8190 DATA .1,.1
8200 '-----
8210 DATA 132,88,136,88,140,88,140,96,14
0,100,140,104,144,76,144,80,144,88,144,9
6
8220 DATA 148,76,148,80,148,84,148,88,14
8,92,148,96,152,88,152,92,152,96,.1,.1
8230 '-----
8240 DATA 196,64,200,64,204,64,204,72,20
4,76,204,80,208,52,208,56,208,64,208,72
8250 DATA 212,52,212,56,212,60,212,64,21
2,68,212,72,216,64,216,68,216,72,.1,.1
8260 '-----

```





- 正しいプログラム入力
- プログラム入力の流れ

投稿作品

## MAZE

(16K以上)

はげあたま たかひろさん

## 画像データ圧縮プログラム

(MSX2+ディスクが必要)

ガラちゃん

投稿作品

## PIYO

(32K以上)

重森正樹さん

# PROGRAM AREA

プログラムエリア

写真解説はP.80をご覧ください

おねがい!!  
読んで!!

# 正しいプログラム入力

あなたは本当に正しいプログラム入力の方法を知っていますか? これは一歩間違えると、何日間もの苦労が水の泡にもなりかねない大事な常識ですから、入力経験のある方もぜひ一度は目を通すことをおすすめします。

## 1. 保存

プログラム入力の前に心得ていただきたいことがひとつあります。

**絶対法則: プログラムは、  
走らせる前に必ずセーブ!!**

これは一番重要な常識です。はやくRUNしたい気持ちはわかりますが、絶対にその前にセーブ(保存)してください。マシン語の場合はもちろんのこと、最近のBASICは何をやっているかわかったものじゃありませんから、BASICの場合でも絶対に、RUNする前にセーブしてください。

それでは、セーブの方法です。

## 2. 種類

プログラムエリアに掲載されるプログラムは、特に明記しない限りすべてBASICプログラムか、マシン語プログラムのどちらかです。

今月からプログラムの先頭に、そのリストが何語で書かれているかを明記するようにしましたが、以前に掲載されたものの中には、そのリストがBASICなのかマシン語なのか、あらかじめ知っておかないと、正しい入力できません。その見分け方は、次章で説明します。

## 3. 構造

まず、BASICのプログラムは、下のような形をしています(リスト1参照)。まとめて言うと、リスト3のような形に一般化できます。

ちなみにこのようなワンセットを、BASICでは「1行」と数えます。BASICのプログラムは、このような「行」がたくさん集まってできているわけです。

一方、マシン語のプログラムは、リスト2のような形をとります。

これも、まとめてリスト5のような形に集約されます

しかし、マシン語の「アドレス」は、BASICの「行番号」とは全然別のもので。たとえば、リスト2は本当はリスト4のような意味なのです。

つまり、BASICプログラムは「行」が集まってできていますが、マシン語プログラムは、各番地のデータ1つ1つが集まってできているわけです。

チェックサ  
ムってなあに?

### リスト1

## BASICプログラムの例

```
10 SCREEN2:COLOR6,0,0:CLS
20 DEF FNA(X)=INT(RND(1)*X)+1:DEF FNB(X)=FNA(X)+8:X=FND(-TIME)
30 OPEN"grp:"AS#1:PRESET(20,0):P$="COLOR GRAPHIC DEMONSTRATION":PRINT#1,P$:P$=P$LEFT(1,0):PRINT#1,P$
40 FOR I=1 TO 200
50 ON FNA(14) GOTO 140,80,90,100,80,80,110,100,120,130,80,90,80,140
60 NEXT:FOR J=0 TO 2000:NEXT:FOR J=0 TO 9:FORI=0 TO 15:COLOR,I,I:BEEP:NEXT I,J
70 FORI=0 TO 3000:NEXT:END
80 LINE(FNA(255),FNB(183))-(FNA(255),FNB(183)),FNA(15):GOTO60
90 LINE(FNA(255),FNB(183))-(FNA(255),FNB(183)),FNA(15),B:GOTO60
100 X=FNA(255):Y=FNB(183):LINE(X,Y)-(X+FNA(50)-50,Y+FNA(50)),FNA(15),BF:GOTO60
110 CIRCLE(FNA(255),FNA(150)+50),FNA(50),FNA(15):GOTO60
120 X=FNA(255):Y=FNA(130)+60:Z=FNA(15):CIRCLE(X,Y),FNA(40),Z,,RND(1)*2:PAINT(X,Y),Z:GOTO60
130 X=FNA(200)+50:Y=FNA(140)+50:Z=FNA(15):CIRCLE(X,Y),FNA(30),Z:PAINT(X,Y),Z:GOTO60
140 C FNA(15):COLOR,L,L:GOTO60
```

### カセットテープの場合

1)BASICプログラムの場合

CSAVE"ファイルネーム"RETURN

2)マシン語プログラムの場合

BSAVE"CAS:ファイルネーム", 開始番地, 終了番地, 実行開始番地 RETURN

### 注意

開始番地、終了番地、実行開始番地はプログラムによってちがいます。しかし、必ずプログラムの説明文に書いてありますから、それを見てください。なお、実行開始番地はしばしば省略されます。

### ディスクの場合

1)BASICプログラムの場合

SAVE"ファイルネーム"RETURN

2)マシン語プログラムの場合

BSAVE"ファイルネーム", 開始番地, 終了番地, 実行開始番地 RETURN

◎RETURNは、「リターンキーを押す」という意味です。

チェックサム、とは、チェック用の合計、という意味です。たとえば、リスト2の9000の行のチェックサムの値は、簡単に言えば9000番地から9007番地のデータの値をある方法で足したものです。では、なぜこのようなのがわざわざ記されているのでしょうか?

マシン語のデータを1つ1つ確認するのは、とても大変な作業です。そこで、せめて「1行ずつ」確認できないか、と考えた結果、このような方式が生まれたのです。マシン語モニタ(4章を参照)で表示されるチェックサムの値が、掲載されているリストの値と異なっていれば、必ずその行に入力ミスがあることになります。このようにして、間違いを非常に効率的に発見できるのです。

しかしチェックサムも万能ではありません。入力ミスがあってもチェックサムの値が一致してしまうことはいくつもあります。チェックサムの値が合っているからといって入力ミスがないとは限らないのです。



## リスト2

## マシン語プログラムの例

```

D000 21 0C D0 7E B7 C8 CD A2 :39
D008 00 23 18 F7 93 EC EC 00 :75
D010 21 15 D0 18 EE 9A FA 96 :16
D018 DE CF BC DD 9A DE E0 DE :64
D020 9E DE 21 0D 0A 28 43 29 :38
D028 20 70 61 72 20 31 39 30 :1D
D030 36 20 4E 45 50 54 55 4E :30
D038 45 20 53 6F 63 69 65 74 :D4
D040 65 20 64 65 20 53 6F 66 :A6
D048 74 77 61 72 65 0D 0A 00 :52

```

## リスト3

→行番号(0から65529までの数字)

```

20 DEFFNA(X)=INT(RND(1)*X)+1:DEFFNB(X)=F
NA(X)+B:X=RND(-TIME)

```

BASICプログラム(一般的には英単語と記号・数字などの組み合わせ)

## リスト5

D008 00 23 18 F7 93 EC EC 00 :75

アドレス(番地)	マシン語データ	チェックサム
[0000からFFFF] までの4桁の16進数	[00からFFまで] の2桁の16進数	[前ページ] 記事参照

## リスト4

D000番地 からのデ ータは	D000 番地 には	D001 番地 には	D002 番地 には	D003 番地 には	D004 番地 には	D005 番地 には	D006 番地 には	D007番 番地 には	D000 ~ D007の チェック サムは
D000	21	0C	D0	7E	B7	C8	CD	A2	: 39
D008番地 からのデ ータは、	D008 番地 には	D009 番地 には	D00A 番地 には	D00B 番地 には	D00C 番地 には	D00D 番地 には	D00E 番地 には	D00F 番地 には	D008 ~ D00Fの チェック サムは
D008	00	23	18	F7	93	EC	EC	00	: 75

## 4. 入力

## はじめに

さて、いよいよ入力ですが、その前に1つ注意があります。

リストはBASICなのに『中でマシン語を使っている』といった説明がときどき見られますが、これは入力にはまったく関係ありません。リストがBASICならBASICの、マシン語ならマシン語の入力方法をお読みください。

## BASIC

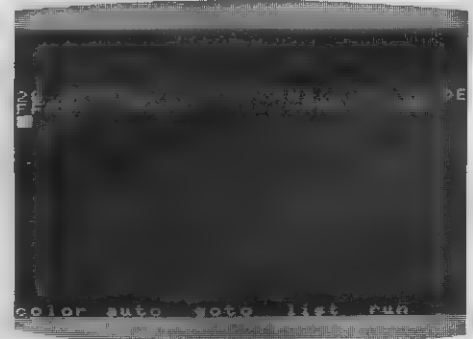
BASIC プログラムは、1行を単位に

入力してゆきます(3.構造を参照)。ここまで読んできた方にはおわりのように、BASICの1行というのはふつうの文章でいう1行とはちがいます。すなわち、行番号があって、プログラム本文があって、次の行番号がある、その前まで——のことをさします。そして、BASICでは1行入力するためには最後に[RETURN]キーを押す必要があります。したがって、リスト1ではト6にあるような位置で[RETURN]キーを押すことになります。

なお、画面上には、MSXで最大40文字、MSX2なら80文字を表示することができますが、一方リストの方は、プリンタやページのレイアウトの都合な

どで48文字・80文字などのいろいろな場合があります。ですから、1行が長い場合には必ずしも画面とリストとの

改行位置は一致しません。これは当然のことです。(リスト7と上の写真を比べてみてください)。



```

10 SCREEN2:COLOR6,0,0:CLS RETURN
20 DEFFNA(X)=INT(RND(1)*X)+1:DEFFNB(X)=F
NA(X)+8:X=RND(-TIME) RETURN
30 OPEN"grp:"AS#1:PRESET(20,0):P$="COLOR
GRAPHIC DEMONSTRATION":PRINT#1,P$:PRESE
T(21,0):PRINT#1,P$ RETURN
40 FOR I=1 TO 200 RETURN
50 ON FNA(14) GOTO 140,80,90,100,80,80,1
10,100,120,130,80,90,80,140 RETURN
60 NEXT:FOR J=0 TO 2000:NEXT:FOR J=0 TO 9:F
ORI=0 TO 15:COLOR,I,I: BEEP:NEXT I,J RETURN
70 FOR I=0 TO 3000:NEXT:END RETURN
80 LINE(FNA(255),FNB(183))-(FNA(255),FNB
(183)),FNA(15):GOTO60 RETURN
90 LINE(FNA(255),FNB(183))-(FNA(255),FNB
(183)),FNA(15),B:GOTO60 RETURN
100 X=FNA(255):Y=FNB(183):LINE(X,Y)-(X+F
NA(50)-50,Y+FNA(50)),FNA(15),BF:GOTO60 RETURN
110 CIRCLE(FNA(255),FNA(150)+50),FNA(50)
,FNA(15):GOTO60 RETURN
120 X=FNA(255):Y=FNA(130)+60:Z=FNA(15):C
IRCLE(X,Y),FNA(40),Z,,RND(1)*2:PAINT(X,
Y),Z:GOTO60 RETURN
130 X=FNA(200)+50:Y=FNA(140)+50:Z=FNA(15
):CIRCLE(X,Y),FNA(30),Z:PAINT(X,Y),Z:GOT
O60 RETURN
140 C=FNA(15):COLOR,C,C:GOTO60 RETURN

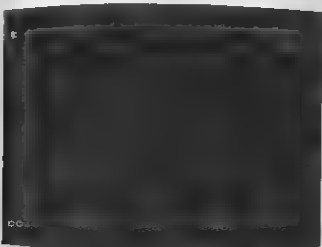
```

## ▲リスト6 ▼リスト7

```

20 DEFFNA(X)=INT(RND(1)*X)+1:DEFFNB(X)=F
NA(X)+8:X=RND(-TIME)

```



## マシン語

マシン語の入力には、特別に用意された「マシン語モニタ」プログラムが必要です。MSXマガジンでも毎回掲載していますが、それ以外の雑誌で紹介されているものも使用可能です(ただしもちろん、MSX用のものに限りです)。

しかし、モニタによって使い方が違いますので、MSXマガジンに掲載している以外のものを使うときには、必ず入力前に使用法をよく読んでください。

ここでは毎回掲載しているモニタを使ってマシン語を入力する方法を説明します。

## はじめてマシン語を入力する方は

まず次ページの「マシン語モニタプログラム」を入力し、セーブしてください。BASICの入力方法は前に述べたとおりです。なお、このモニタプログラムが正常に動作しない場合、入力さ

れたマシン語自体もまったく保証されませんから、入力には細心の注意が必要です。

## マシン語モニタの使い方

このモニタでは、マシン語の書き込み、および書き込んだデータの表示ができます。

まず、32K以上のシステムをお持ちの方は、必ず行番号100の&HC7FFを&H87FFに書き換えてください。

## STEP1

## データの書き込み

モニタをRUN RETURNで実行させると、左のような画面になります。

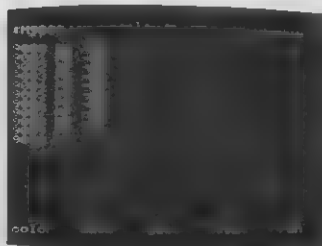
そして、たとえば9000番地からマシン語を入力したいときは、M9000 RETURN

と入力します。Mは「メモリセット」、

つまり「書き込み」の意味で、9000はもちろん書き込む番地を表しています。そうすると、



となりますから、あとはリストのとおり入力していけばいいのです。ただし、:のあとの数字は「チェックサム」ですから、入力してはいけません。



なお、途中で休むときは、RETURN

キーだけを押すと、「\*」が出て、モニタの命令受け付け状態にもどります。

ちなみに、9000 FF-57 という表示は、「9000番地には今FFが入ってるけど、どうする?」「57に書き換える」という意味です。

## STEP2

## データの表示・チェック

さて、ある程度入力したら、正しく入力できたかどうか確認をしなければいけません。そのためには、Dコマンドを使います。たとえば、9000番地から表示させたいときは、D9000 RETURN

と入力します。すると、16行表示して自動的に一時停止します。

さきほど入力した数字がちゃんと表示されるのがわかります。チェックサムも自動的に計算されて表示されます。さらに続けて表示させたいときはスペースバーを、中断したいときはRETURNキーを押してください。





## STEP3

## 終了・保存

プログラムを全部入力した、あるいは、疲れたから今まで入力した部分は保存しておいて続きはまた別の日に、というときには、まずこのモニタを停止させなくてはなりません。そのため

には **CTRL** キーと **STOP** キーを同時に押します。すると、0 の表示が出て、いわゆる普通の状態にもどります。そこで、1. 保存で説明した要領でセーブすればいいわけです。

◎マシン語データは、一度書き込んだら書き換えない限り、モニタを止めようがどうしようがちゃんと残っています（もちろん、電源を切ったり、他のプログラムをロードしたりすれば消えてしまいますが）。ご安心ください。

## STEP4

## つなぎ方

マシン語を途中まで入力して、また

他の日に続きを入力したいときはモニタを起動する前に次の処理が必要です。

**CLEAR 200,&HC7FF** **RETURN**  
(32K以上のシステムの場合は、&HC7FFを&H87FFにしてください。)

**BLOAD** "ファイルネーム" **RETURN**  
カセットの場合は、ファイルネームの前に **CAS** : をつけてください。

## おわりに

正しい入力のためには正しい読み取りが必要です。最後に、まちがいがしやすい文字の一覧表を掲げておきますので参考にしてください。

字	読み方
I	アイ (英大文字)
l	エル (英小文字)
1	いち (数字)
0	ゼロ (数字)
O	オー (英大文字)
8	はち (数字)
S	エス (英大文字)
B	ビー (英大文字)
:	コロン (英記号)
;	セミコロン (英記号)
,	カンマ (英記号)
.	ピリオド (英記号)

リストB

## マシン語モニタプログラム

言語: BASIC

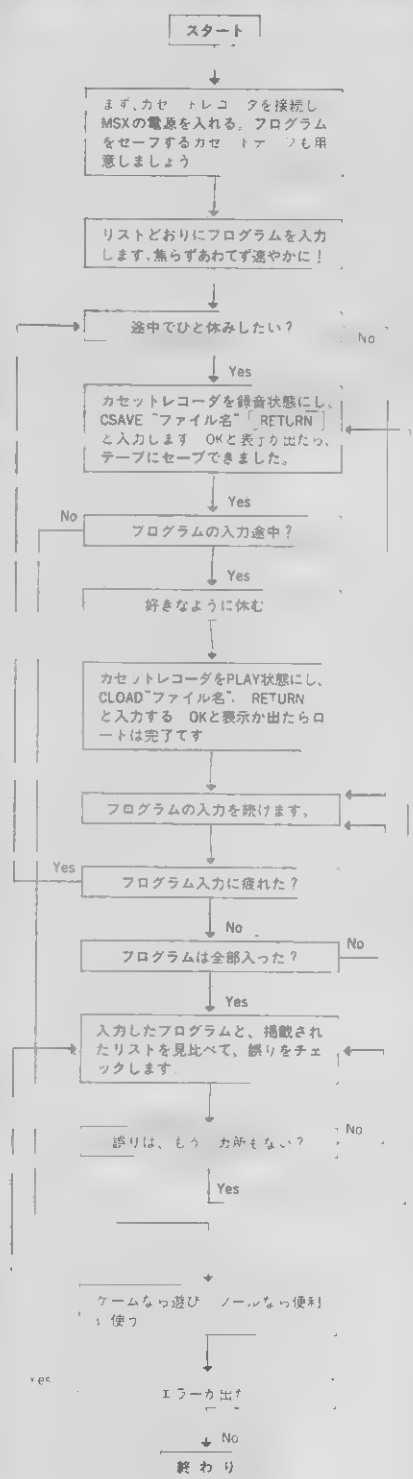
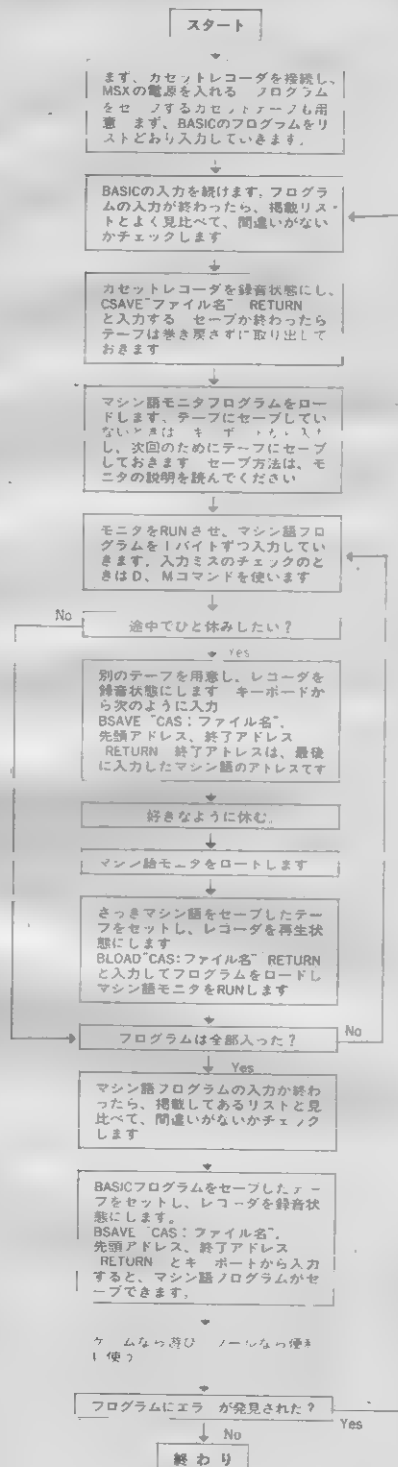
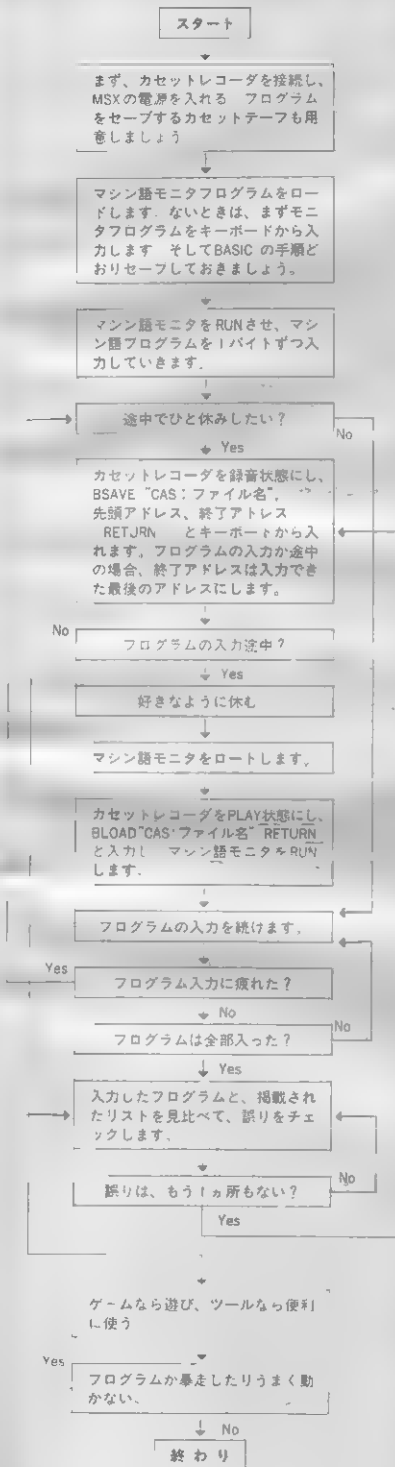
```

100 SCREEN0: CLEAR200, &HC7FF: Z$="0000"
110 ON ERROR GOTO 300
120 PRINT: PRINT "*";: GOSUB260: PRINTA$;
130 IF A$="M" THEN150
140 IF A$="D" THEN210 ELSE PRINT: GOTO120
150 LINEINPUTA$: A=VAL("&h"+A$)
160 PRINT: GOSUB280: V=PEEK(A): GOSUB290: PRINT "-";
170 GOSUB240: L=V*16: IF E=1 THEN190 ELSE GOSUB240
: L=L+V: IF E=1 THEN190 ELSE POKEA, L: A=A+1
180 GOTO160
190 IF A$=CHR$(8) THEN A=A-1 ELSEIF A$=CHR$(32)
THEN A=A+1 ELSEIF A$=CHR$(13) THEN120
200 GOTO160
210 LINEINPUTA$: A=VAL("&h"+A$)
220 FOR L=0 TO 15: GOSUB280: FOR M=0 TO 7: V=PEEK(A
): S=S+V: GOSUB290: A=A+1: NEXT: PRINT": ";: V=S: GOSUB2
90: PRINT: NEXT
230 PRINT: GOSUB260: IF A$<>" " THEN120 ELSE220
240 E=0: GOSUB260: IF A$<CHR$(48) THEN E=1: RETURN:
ELSEIF A$>CHR$(70) THEN240 ELSEIF A$>CHR$(57) AN
D A$<CHR$(65) THEN240
250 V=VAL("&h"+A$): PRINTA$;: RETURN
260 A$=INKEY$: IF A$="" THEN260 ELSEIF A$>CHR$(96
) AND A$<CHR$(123) THEN A$=CHR$(ASC(A$)-32)
270 RETURN
280 A$=HEX$(A): PRINTLEFT$(Z$, 4-LEN(A$))+A$+" ";:
S=INT(A/256)+(A AND 255): RETURN
290 A$=RIGHT$(HEX$(V), 2): PRINTLEFT$(Z$, 2-LEN(A$
))+A$+" ";: RETURN
300 RESUME NEXT

```

# プログラム入力の流れ

## ●BASICだけの場合●







# MAZE

(16K以上)

はげあたま たかひろさん

## あそびかた

人間を動かして、はしごのところでつれていってください。ただし、迷路にちらばっている矢印にさわるとカーソルキーを押したときの前後や左右の方向が変わってしまいます。壁に当

たるか、タイムがなくなると一人減り、全員いなくなるとゲームオーバーです。

点数は、面をクリアしたときに残りタイムの100倍が加算され、またゴールしたときに前後左右のどちらかが逆だと500点、両方だと1000点が加算されます。

## 編集部から

見事なアイデアの勝利です。シンプルながらついいつまでもやってしまうというゲームの典型です。プログラム自体もコンパクトにまとめてあって好感が持てます。プロのプログラマの間

では、いかに早く、そしていかに短くプログラムを組めるかが、腕のよしあしの大きな判断材料になっていますが、投稿されるみなさんも、このあたり、ちょっと気をつけましょうね。どうも長いプログラムが組めればいいと思ってる人が多いみたいだから。

## 言語: BASIC 16K以上

```

10 '***** ショク *****
20 SCREEN 1,0: CLEAR 500: WIDTH 32: KEY OFF: COLOR 1
5,1,1: DEFINT A-Z
30 ON INTERVAL=60 GOSUB 420
40 DEF FNV=VPEEK(6144+X+Y*32)
50 DIM RD$(15): SP=5: HI=5000
60 A$(0)=" ふつう ": A$(1)=" きゃく "
70 FOR A=1 TO 8: READ A$: S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):
: NEXT: SPRITE$(0)=S$
80 FOR A=0 TO 192 STEP 64: FOR B=0 TO 7: READ A$: V
POKE 1416+A*B, VAL("&H"+A$): NEXT: NEXT
90 VPOKE 8214, 244: VPOKE 8215, 160: VPOKE 8216, 128: G
OSUB 570
100 SC=0: LE=3: RD=0
110 RO=RO+1: IF RO=8 THEN 740
120 IF RO=1 THEN RESTORE 880
130 TI=RO*5+20
140 FOR A=0 TO 15: READ RD$(A): RD$(A)=BIN$(VAL("&
H"+RD$(A)))
150 RD$(A)=RIGHT$("0000000000000000"+RD$(A), 16):
NEXT
160 FOR A=0 TO 9: READ CX(A), CY(A): NEXT
170 '***** カメン *****
180 FOR SY=0 TO 21: LOCATE 0, SY: PRINT STRING$(32,
"7"): NEXT
190 FOR SY=0 TO 15: FOR SX=0 TO 15: RD=VAL(MID$(RD
$(SY), SX+1, 1)): LOCATE SX+8, SY+3: IF RD=0 THEN PRI
NT " "
200 NEXT: NEXT
210 FOR A=0 TO 3: LOCATE CX(A), CY(A): PRINT "ク": NE
XT
220 FOR A=4 TO 7: LOCATE CX(A), CY(A): PRINT "チ": NE
XT
230 LOCATE CX(8), CY(8): PRINT "/": T=TI: LOCATE 7, 2
0: PRINT "HAGEATAMA TAKAHIRO": LOCATE 1, 1: PRINT USI
NG "LEFT: ## SCORE: ##### TIME: ##"; LE; SC; T
240 X=CX(9): Y=CY(9): UD=0: RL=0
250 LOCATE 1, 8: PRINT "はげあま": LOCATE 1, 10: PRINT A
$(0)
260 LOCATE 1, 13: PRINT "さゆう": LOCATE 1, 15: PRINT A$
(0)
270 '***** メイン *****
280 INTERVAL ON
290 S=STICK(0)
300 LOCATE 27, 1: TM=T: PRINT USING "###"; TM: IF T=0
THEN 440

```

```

310 U=(S=1):R=(S=3):D=(S=5):L=(S=7)
320 IF UD=1 THEN SWAP U,D
330 IF RL=1 THEN SWAP R,L
340 X=X+L-R:Y=Y+U-D
350 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),11+UD*2+RL,0:FOR A=0
TO SP*30:NEXT
360 IF S=0 THEN 290
370 F=FNV
380 IF F=32 THEN 290
390 ON (F-169)/8 GOTO 440,400,410,490
400 RL=1-RL:LOCATE 1,15:PRINT A$(RL):GOTO 290
410 UD=1-UD:LOCATE 1,10:PRINT A$(UD):GOTO 290
420 T=T-1:RETURN
430 '***** ミス&ゲーム・オーバー *****
440 INTERVAL OFF:PLAY"T255L404GFEDC":LE=LE-1:GOS
UB 550:IF LE=0 THEN LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVE
R":GOTO 460
450 GOTO 180
460 GOSUB 520:GOTO 90
470 IF SC>HI THEN HI=SC
480 '***** ラウンド クリア *****
490 INTERVAL OFF:PLAY"T180L405CEGEDEC":LOCATE 10
,10:PRINT"ROUND CLEAR":SC=SC+TM*100+UD*500+RL*50
0:LE=LE+1
500 GOSUB 550:GOTO 110
510 '***** オワリ *****
520 RO=0:LOCATE 9,15:PRINT"TRY AGAIN[Y/N]"
530 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 530
540 IF A$="Y" THEN 90 ELSE IF A$="N" THEN SCREEN
1:KEY ON:COLOR 15,4,7:END ELSE 530
550 IF PLAY(0) THEN 550 ELSE PUT SPRITE 0,(0,207
):RETURN
560 '***** タイトル *****
570 CLS:LOCATE 0,3
580 PRINT "?? ?? 77777 7777777 77777777"
590 PRINT "??77 777 7777777 7777777 77777777"
600 PRINT "77777777 777 777 777 77"
610 PRINT "77777777 77 77 7777 77777777"
620 PRINT "77 7 77 7777777 7777 77777777"
630 PRINT "77 77 77777777 777 77"
640 PRINT "77 77 77 77 77777777 77777777"
650 PRINT "77 77 77 77 77777777 77777777"
660 IF SC>HI THEN HI=SC
670 LOCATE 7,1:PRINT"HIGH-SCORE ";HI
680 LOCATE 8,18:PRINT "BY はげあたま たかひろ"
690 LOCATE 9,13:PRINT "PUSH [S] KEY"
700 LOCATE 6,16:PRINT"SPEED(1はやい---9おそい)";SP
710 A$=INKEY$:IF A$="S" THEN 720 ELSE S=STICK(0)
:DU=(S=5)-(S=1):IF SP+DU>0 AND SP+DU<10 THEN SP=
SP+DU:GOTO 700 ELSE 700
720 RETURN
730 '***** インディング *****
740 PLAY"T255L3205FR6FR32GR32GR32GR32A1"
750 CLS:FOR A=0 TO 9:FOR B=0 TO 15:COLOR B,1,1:L
OCATE 8,10:PRINT "CONGRATULATIONS!":NEXT:NEXT
760 SC=SC+LE*1000
770 GOTO 520
780 '***** データ *****
790 ' スプライト データ
800 DATA 18,18,7E,FF,BD,3C,66,E7
810 ' キーボード データ
820 DATA 80,80,80,80,80,80,80,FF
830 DATA 00,7E,FE,C0,C4,FE,7E,04
840 DATA 00,66,6F,66,66,66,7E,3C
850 DATA 00,42,7E,42,7E,42,7E,42
860 ' ***** ラウンド データ *****
870 ' ラウンド 1
880 DATA 0000,0000,E7FE,2004,2004,2725,2020,2020
890 DATA 3F3C,0100,F900,01FE,0100,3F3C,003C,0000
900 DATA 11,12,12,9,20,18,11,15,23,14,14,17,19,1
0,11,8,8,6,9,4

```



```

910 ' ラウント 2
920 DATA 0000,0000,3FFF,0000,000,FFFC,0000,0000
930 DATA 3FFF,0000,0000,FFFC,0000,0000,3FFF,0000
940 DATA 9,5,16,9,23,14,22,18,9,6,9,7,8,15,23,14
,23,18,23,4
950 ' ラウント 3
960 DATA 0100,FD7E,0102,7FFA,4002,4002,4FFE,4802
970 DATA 4802,4BF2,4812,4FF2,4002,4002,7FFE,0000
980 DATA 11,8,20,8,11,15,20,15,10,7,21,7,10,16,2
1,16,18,13,8,3
990 ' ラウント 4
1000 DATA 0000,FFFE,0002,7FFA,400A,5FEA,502A,57A
A
1010 DATA 542A,542A,57EA,500A,5FFA,4002,7FFE,000
0
1020 DATA 9,3,12,9,17,11,19,14,19,7,12,14,17,10,
10,16,14,11,8,3
1030 ' ラウント 5
1040 DATA 4000,5FFF,5000,57FE,5402,55FA,558A,552
A
1050 DATA 552A,546A,57EA,500A,5FFA,4002,7FFE,000
0
1060 DATA 10,3,8,5,17,9,21,16,8,4,10,4,10,16,16,
12,23,3,8,3
1070 ' ラウント 6
1080 DATA 0080,5DDD,0808,BEEE,2240,775D,2008,BBE
A
1090 DATA 1240,5F5F,0A48,EAEE,0820,5B36,49A2,4CB
8
1100 DATA 16,9,21,11,21,17,11,13,14,4,9,10,8,17,
19,14,15,18,8,18
1110 ' ラウント 7
1120 DATA 0FFE,661C,3CD9,B993,9BB7,D990,CCDE,EE9
0
1130 DATA 8CBC,B999,8BD3,E997,8CB0,BE9E,A2C4,88F
0
1140 DATA 23,4,13,8,17,14,12,17,22,4,10,8,18,9,2
3,9,12,4,23,3

```

# 画像データ 圧縮プログラム

ガラちゃん

(MSX2+ディスクが必要)

このプログラムは画像データを圧縮するプログラムです。

## 【画像圧縮とは】

テレビからデジタイズしたり、自分でお絵描きソフトを使って書いた絵はSCREEN MODE 8で約54Kバイトもあり2DDのディスクでも13枚程度しか入れることができません。しかしたいの画像には無駄な情報が多いのです。例えばお絵描きソフトで描いた絵は色数が少なかったり、1つの色が大きな面積をしめています。このような無駄な部分をけずるとデータサイズを

小さくすることができます。

## 【どのくらい】

このプログラムが完成したのが真夜中でTVの放送が終わっていたので、ビデオテープにある絵の中から数枚の絵を圧縮してみたところ、54Kバイトのデータが27Kバイト〜36Kバイト程度になりました。色の分布によりますがSCREEN 8の場合、平均30Kバイト程度になるようです。

## 【準備】

このプログラムは全てマシン語で

きています。マシン語モニタを使ってリストどおり打ち込んだら

BSAVE "COMP. BIN", &H0000,&HBFBB\

としてディスクにセーブしてください。

## 【使い方】

CLEAR 1000, &HAFFF\  
BLOAD "COMP. BIN", R\  
としたあと、スクリーンモードを切り換えます(スクリーン 5〜8)。

そしてセーブするときは  
D\$=USR1 ("file name") \  
としてください。これで画面上の絵が圧

縮されてセーブされます。スクリーンモードが 5〜7のときはパレットのデータも一緒にセーブされます。

ロードするときは  
D\$=USR0 ("file name") \  
としてください。これで圧縮されているデータを画面上に再生し、パレットの設定も復帰します。このとき、セーブしたスクリーンモードと違うとエラーとなります。

● ● ● ● ●

これで2DDのディスクに20枚程度の絵が入るようになりますので、楽しいライブラリーをふやしてください。

言語: マシン語 開始番組 B000 終了番地 BFBF

```

B000 00 00 00 21 0F B0 11 9A :3B
B008 F3 01 04 00 ED B0 C9 14 :2A
B010 B0 1C B0 00 3E 4C 32 13 :0B
B018 B0 C3 21 B0 3E 53 32 13 :E2
B020 B0 ED 73 06 C1 21 B1 FF :78
B028 11 00 C1 01 05 00 ED B0 :4D
B030 21 90 B0 11 B1 FF 01 05 :08
B038 00 ED B0 CD A3 B0 3A 13 :F2
B040 B0 FE 53 C2 4C B0 CD 62 :DE
B048 B2 C3 4F B0 CD 57 B3 ED :30
B050 7B 06 C1 21 00 C1 11 B1 :E6
B058 FF 01 05 00 ED B0 C9 F1 :64
B060 ED 7B 08 C1 3E FF 3E 00 :8C
B068 CD 91 B0 21 74 B0 CD 84 :C8
B070 BC C3 4F B0 44 69 73 6B :29
B078 20 49 2F 4F 20 45 72 72 :58
B080 6F 72 0D 0A 00 CD B7 00 :AC
B088 38 03 3E 00 C9 3E FF C9 :80
B090 C3 5F B0 ED 73 08 C1 60 :9B
B098 69 4F 3E 01 32 05 C1 CD :04
B0A0 7D F3 C9 3A 63 F6 FE 03 :1D
B0A8 C2 4F B0 3A AF FC 32 28 :58
B0B0 C1 FE 05 DA 4F B0 DD 2A :04
B0B8 F8 F7 DD 7E 00 DD 6E 01 :FE
B0C0 DD 66 02 FE 1D DA CA B0 :24
B0C8 3E 1D 4F 06 00 11 0A C1 :04
B0D0 ED B0 3E 00 12 C9 3A F8 :68
B0D8 FA 32 DD B0 F7 00 45 01 :7E
B0E0 C9 22 2B C1 21 00 FF 39 :C0
B0E8 F9 2A 2B C1 4D 44 21 00 :59
B0F0 00 7D B9 C2 F8 B0 7C B8 :74
B0F8 CA 78 B1 1E 00 C5 E5 CD :30
B100 5E BB 6F 26 00 EB 21 00 :6B
B108 00 22 2D C1 6B 62 D5 4D :B8
B110 44 29 5D 54 29 09 19 01 :2B
B118 40 C1 09 7E E1 FE 02 CA :FC
B120 53 B1 E5 4D 44 29 5D 54 :25
B128 29 09 19 01 40 C1 09 46 :75
B130 2A 2D C1 EB 13 EB 22 2D :31
B138 C1 EB 21 05 00 39 19 70 :7D
B140 E1 4D 44 29 5D 54 29 09 :6F
B148 19 01 41 C1 09 5E 23 56 :F5
B150 C3 0C B1 2A 2D C1 EB 1B :9F
B158 EB 22 2D C1 EB 21 01 00 :11
B160 19 7D B4 CA 72 B1 21 04 :6D
B168 00 39 19 7E CD D0 B9 C3 :02
B170 53 B1 E1 23 C1 C3 F1 B0 :4E
B178 21 00 01 39 F9 C9 11 0A :61
B180 00 2A 46 D3 CD 39 BA 11 :45
B188 00 01 2A 46 D3 7B BD C2 :77
B190 94 B1 7A BC C8 6B 62 D5 :26
B198 4D 44 29 5D 54 29 09 19 :FF
B1A0 01 43 C1 09 5E 23 56 EB :21
B1A8 11 09 00 CD 39 BA E1 E5 :F9
B1B0 4D 44 29 5D 54 29 09 19 :17
B1B8 01 45 C1 09 5E 23 56 EB :3B
B1C0 11 09 00 CD 39 BA D1 13 :2F
B1C8 C3 8A B1 3A 28 C1 CD 4E :B5
B1D0 B9 3A 28 C1 FE 05 CA EB :15
B1D8 B1 FE 06 CA EB B1 FE 07 :A9
B1E0 CA FA B1 FE 08 CA FA B1 :81
B1E8 C3 06 B2 21 00 6A 22 31 :F2
B1F0 C1 21 80 76 22 2F C1 C3 :4E
B1F8 06 B2 21 00 D4 22 31 C1 :6A
B200 21 80 FA 22 2F C1 3A 28 :C1
B208 C1 FE 08 CA 2E B2 21 00 :4C
B210 00 7D D6 20 B4 CA 2E B2 :93
B218 E5 2A 2F C1 23 22 2F C1 :FE
B220 2B 1E 00 CD 5E BB CD 4E :1C
B228 B9 E1 23 C3 11 B2 2A 31 :78
B230 C1 CD 8E B6 CD EB B4 32 :52
B238 33 C1 2A 46 D3 7C 3D B5 :8F
B240 C2 54 B2 3E 01 CD D0 B9 :4F
B248 2A 33 C1 26 00 11 08 00 :57
B250 CD 39 BA C9 AF CD D0 B9 :90
B258 CD 7E B1 2A 31 C1 CD E1 :D0
B260 B0 C9 21 0A C1 CD 1A B9 :17
B268 CD CB B1 CD B0 B9 C9 21 :83
B270 0A 00 CD 71 BA 22 29 C1 :30
B278 11 00 01 2A 29 C1 7B BD :88
B280 C2 85 B2 7A BC CA CA B2 :A7
B288 21 09 00 EB 22 34 C1 EB :51

```

```

B290 D5 CD 71 BA E5 2A 34 C1 :13
B298 22 34 C1 4D 44 29 5D 54 :CC
B2A0 29 09 19 01 43 C1 09 D1 :7C
B2A8 73 23 72 21 09 00 CD 71 :CA
B2B0 BA E5 2A 34 C1 4D 44 29 :DA
B2B8 5D 54 29 09 19 01 45 C1 :6D
B2C0 09 D1 73 23 72 D1 13 C3 :FB
B2C8 7B B2 2A 29 C1 2B 22 29 :31
B2D0 C1 C9 22 36 C1 01 1E :52
B2D8 00 21 00 00 CD 77 BB 21 :CB
B2E0 00 00 2A 36 C1 7D :06
B2E8 BB C2 EE B2 7C 08 E5 :9A
B2F0 2A 29 C1 EB 22 38 C1 :A7
B2F8 EB 21 FF 00 CD 74 BF D2 :87
B300 3D B3 CD FF B9 B7 C2 23 :C4
B308 B3 2A 38 C1 4D 44 29 5D :A8
B310 54 29 09 19 01 43 C1 09 :70
B318 5E 23 56 EB 22 38 C1 93 :93
B320 C3 F9 B2 2A 38 C1 4D 44 :F5
B328 29 5D 54 29 09 19 01 45 :46
B330 C1 09 5E 23 56 EB 22 38 :C9
B338 C1 EB C3 F9 B2 7B CD 5C :A9
B340 BC E1 23 C3 E2 B2 42 61 :AD
B348 64 20 73 63 72 00 21 :F3
B350 20 6D 6F 64 65 0A 00 :21
B358 0A C1 CD E6 BB CD 7E B9 :45
B360 21 2B C1 BE CA 74 B3 AF :7B
B368 CD 91 BC 21 46 B3 CD 4A :A0
B370 BC CD 4F B0 3A 28 C1 FE :CC
B378 CA EE B3 FE 06 CA 8E :97
B380 B3 FE 07 CA 9D B3 08 :0B
B388 CA 9D B3 C3 A9 B3 21 00 :95
B390 22 3A C1 21 80 76 22 :03
B398 3C C1 C3 A9 B3 21 00 :5C
B3A0 22 3A C1 21 80 FA 22 3C :69
B3A8 C1 3A 28 C1 FE 08 CA D5 :E4
B3B0 B3 21 00 7D D6 0A 00 :5E
B3B8 CA D2 B3 CD 7E B9 4F :F2
B3C0 2A 3C C1 23 22 3C C1 2B :07
B3C8 1E 00 CD 69 BB E1 C3 :51
B3D0 B3 CD 06 B0 CD FF :C2
B3D8 00 C2 15 B4 3A 28 C1 FE :74
B3E0 06 CA EC B3 3A 08 C1 FE :23
B3E8 07 C2 F2 B3 21 FF 01 C3 :ED
B3F0 B3 21 FF 00 22 3E C1 8C :8C
B3F8 21 08 00 CD 71 BA 4D C5 :DE
B400 01 D3 00 C5 2A 3E C1 4D :C3
B408 44 11 00 00 21 00 00 CD :FF
B410 B0 BA C1 C1 C9 CD 6F B2 :67
B418 2A 3A C1 CD D2 B2 C9 E5 :F0
B420 21 02 00 19 4E 23 46 :A8
B428 23 23 5E 23 56 70 91 6F :74
B430 7A 98 67 C9 E5 B3 50 22 :F6
B438 48 D3 E1 4E 42 EB 2A 4E :D2
B440 2B 22 00 D3 23 7D 0A :83
B448 C8 1A 13 02 03 C3 3E :AB
B450 4D 44 EB 22 4C D3 21 :E4
B458 09 5E 23 56 EB 22 5A :49
B460 D3 EB 69 7E 23 66 6F :11
B468 22 52 21 06 00 7E :11
B470 93 23 7E 9A D0 2A 4C D3 :0B
B478 7D 3D 0A C8 11 00 00 13 :86
B480 EB 22 4E D3 EB EB 29 29 :8A
B488 09 23 23 EB 2A 5A EB :AE
B490 7B 96 23 7A 9E DA A9 B4 :C7
B498 2A 4E D3 EB 2A 4C D3 7B :46
B4A0 BD C2 A6 0A 7A BC C2 7F :A4
B4A8 B4 2A 4E 0A EB 0A 6B 62 :2E
B4B0 29 29 5A 59 5A 21 04 :3E
B4B8 00 09 E5 69 60 22 4A D3 :62
B4C0 E1 C1 CD 34 B4 D1 6B 62 :69
B4C8 29 29 0A E5 2A 4A D3 4D :1C
B4D0 44 E1 0A EB 2A 52 D3 00 :D7
B4D8 73 23 72 D1 EB 29 29 :AB
B4E0 23 23 EB 2A 50 D3 0A 73 :70
B4E8 23 72 C9 21 00 01 22 46 :84
B4F0 D3 22 44 D3 22 42 D3 21 :08
B4F8 40 CF 22 40 D3 01 1F :C4
B500 C5 01 04 0A 2A 42 D3 EB :A9
B508 2A 40 D3 CD D0 BD C1 21 :73
B510 00 00 22 5B D3 11 00 :23
B518 7A 3D B3 CA 43 B5 6B 62 :C6

```



# ■画像データ圧縮プログラム

```

B520 29 29 01 42 CF 09 7E 23 :E3
B528 B6 CA 3F B5 2A 58 D3 23 :C9
B530 22 58 D3 6B 62 29 29 01 :52
B538 40 CF 09 7E 32 5A D3 13 :F5
B540 C3 18 B5 2A 58 D3 7D 3D :94
B548 B4 C2 58 B5 3A 5A D3 C9 :A8
B550 2A 40 D3 23 23 7E 23 B6 :DF
B558 C2 6F B5 2A 40 D3 23 23 :76
B560 23 23 22 40 D3 2A 44 D3 :D1
B568 2B 22 44 D3 C3 50 B5 2A :73
B570 44 D3 7D 3D B4 CA 7C B6 :A6
B578 2A 40 D3 4E 23 46 59 50 :CA
B580 2A 40 D3 23 23 23 23 4E :4C
B588 23 46 69 60 22 56 D3 2A :E4
B590 40 D3 01 06 00 09 4E 23 :D9
B598 46 2A 40 D3 23 23 79 96 :25
B5A0 23 78 9E D2 B0 B5 EB E5 :95
B5A8 2A 56 D3 EB E1 22 56 D3 :C7
B5B0 6B 62 EB 22 54 D3 EB D5 :26
B5B8 4D 44 29 5D 54 29 09 19 :23
B5C0 01 40 C1 09 36 00 2A 56 :36
B5C8 D3 E5 4D 44 29 5D 54 29 :C9
B5D0 09 19 01 40 C1 09 36 01 :E9
B5D8 E1 22 56 D3 4D 44 29 5D :D0
B5E0 54 29 09 19 01 41 C1 09 :40
B5E8 E5 2A 46 D3 EB E1 73 23 :27
B5F0 72 D5 2A 54 D3 4D 44 29 :F7
B5F8 5D 54 29 09 19 01 41 C1 :AC
B600 09 D1 73 23 72 2A 46 D3 :DB
B608 4D 44 29 5D 54 29 09 19 :74
B610 01 43 C1 09 D1 73 23 72 :AD
B618 2A 46 D3 4D 44 29 5D 54 :7C
B620 29 09 19 01 45 C1 09 EB :1C
B628 2A 56 D3 EB 73 23 72 2A :4E
B630 40 D3 01 06 00 09 5E 23 :8A
B638 56 E5 2A 40 D3 23 23 7E :2A
B640 23 66 6F 19 EB E1 72 2B :70
B648 73 2A 46 D3 EB 2A 40 D3 :DC
B650 23 23 23 23 73 23 72 2A :C4
B658 40 D3 23 23 23 23 22 40 :0F
B660 D3 2A 44 D3 2B 22 44 D3 :8E
B668 2A 44 D3 EB 2A 40 D3 CD :54
B670 50 B4 2A 46 D3 23 22 46 :F8
B678 D3 C3 6F B5 2A 46 D3 4D :78
B680 44 29 5D 54 29 09 19 01 :A0
B688 39 C1 09 36 02 C9 22 5B :BF
B690 D3 11 00 00 7A 3D B3 CA :5E
B698 C8 B6 6B 62 29 29 01 40 :2C
B6A0 CF 09 73 23 72 6B 62 29 :2C
B6A8 29 01 42 CF 09 36 00 23 :FB
B6B0 36 00 6B 62 D5 4D 44 29 :F8
B6B8 5D 54 29 09 19 01 40 C1 :6C
B6C0 09 36 02 D1 13 C3 94 B6 :AB
B6C8 21 00 00 EB 2A 5B D3 EB :CD
B6D0 7D B8 C2 D7 B6 7C BA C8 :0B
B6D8 1E 00 E5 CD 5E BB 6F 26 :0C
B6E0 00 29 29 01 42 CF 09 5E :61
B6E8 23 56 13 72 2B 73 E1 23 :3E
B6F0 C3 CB B6 01 00 02 00 04 :F1
B6F8 00 08 00 10 00 20 00 40 :26
B700 00 00 00 00 01 00 02 00 :3A
B708 04 00 00 00 10 00 20 00 :FB
B710 40 00 00 01 00 02 00 04 :8E
B718 00 00 00 10 00 20 00 40 :47
B720 00 00 00 0A 0A 44 69 73 :8B
B728 6B 20 49 2F 4F 20 65 72 :28
B730 72 6F 72 20 21 00 22 86 :23
B738 D5 AF 32 8C D5 11 00 00 :17
B740 E5 7B D6 25 B2 CA 52 B7 :D7
B748 21 61 D3 19 36 00 13 C3 :79
B750 41 B7 11 01 00 7B D6 0C :6E
B758 B2 CA 66 B7 21 61 D3 19 :16
B760 36 20 13 C3 55 B7 E1 E5 :15
B768 CD 62 BF 11 02 00 C1 CD :AE
B770 74 BF DA 91 B7 21 01 00 :9E
B778 09 7E FE 3A C2 91 B7 8A :02
B780 C5 CD 59 BF D6 40 32 61 :8A
B788 D3 C1 03 03 69 60 22 86 :4A
B790 D5 11 00 00 EB 22 88 D5 :97
B798 EB C5 7B D6 08 B2 CA DA :AE
B7A0 B7 2A 86 D5 19 7E FF 2E :56
B7AB CA DA B7 B7 CA DA B7 FE :CA
B7B0 2A C2 C5 B7 7B D6 08 B2 :DA
B7B8 CA DA B7 21 62 D3 19 36 :6F
B7C0 3F 13 C0 B4 B7 CD 59 BF :DC

```

```

B7C8 2A 88 D5 EB 21 62 D3 19 :60
B7D0 77 13 EB 22 88 D5 EB C3 :29
B7D8 9A B7 E1 CD 62 BF 4D 44 :40
B7E0 69 60 22 8A D5 11 00 00 :F2
B7E8 7B B9 C2 EF B7 7A B8 CA :37
B7F0 0F B8 2A 86 D5 19 7E FE :88
B7F8 2E C2 0B B8 3E 01 32 8C :5F
B800 D5 21 01 00 19 22 8A D5 :49
B808 C3 0F B8 13 C3 EB B7 3A :F9
B810 8C D5 B7 C8 11 00 00 EB :A4
B818 22 88 D5 EB 7B D6 03 B2 :40
B820 C8 2A 8A D5 19 EB 2A 86 :DD
B828 D5 EB 19 7E B7 C8 FE 2A :DE
B830 C2 4A B8 2A 88 D5 EB 7B :99
B838 D6 03 B2 C8 21 6A D3 19 :BA
B840 36 3F 13 EB 22 88 D5 C3 :AD
B848 33 B8 CD 59 BF 2A 88 D5 :57
B850 EB 21 6A D3 19 77 13 EB :DF
B858 22 88 D5 EB C3 1C B8 22 :33
B860 2A 2B 2C 2E 2F 3A 3B 3D :A8
B868 3F 5B 5D 00 01 01 00 69 :82
B870 60 22 8D D5 79 D6 0C B0 :17
B878 CA B7 B8 21 61 D3 09 4E :15
B880 79 FE 01 DA 8F B8 79 FE :48
B888 20 D2 8F B8 3E FF C9 11 :90
B890 00 00 7B D6 00 B2 CA A9 :CB
B898 B8 21 5F B8 19 79 BE C2 :52
B8A0 A5 B8 3E FF C9 13 C3 92 :23
B8A8 B8 2A 8D D5 4D 44 03 69 :A1
B8B0 60 22 8D D5 C3 74 B8 AF :EA
B8B8 C9 01 00 00 11 86 D3 3E :E2
B8C0 1A CD 93 B0 C9 AF 32 6F :B8
B8C8 D3 32 6E D3 32 6D D3 3E :76
B8D0 02 32 70 D3 11 20 00 7B :AB
B8D8 D6 25 B2 C8 21 61 D3 19 :73
B8E0 36 00 13 C3 D7 B8 E5 21 :39
B8E8 00 00 22 5D D3 AF 32 60 :33
B8F0 D3 AF 32 5F D3 E1 CD 36 :72
B8F8 B7 CD 6C B8 3C C2 03 B9 :12
B900 3E FF C9 01 00 00 11 61 :32
B908 D3 3E 0F CD 93 B0 3C C2 :EF
B910 15 B9 3E FF C9 CD C5 B8 :E7
B918 AF C9 E5 21 00 00 22 5D :CE
B920 D3 AF 32 60 D3 AF 32 5F :00
B928 D3 E1 CD 36 B7 CD 6C B8 :40
B930 3C C2 37 B9 3E FF C9 01 :DE
B938 00 00 11 61 D3 3E 16 CD :57
B940 93 B0 3C C2 49 B9 3E FF :79
B948 C9 CD C5 B8 AF C9 2A 5D :13
B950 D3 01 86 D3 09 77 2A 5D :3D
B958 D3 23 7C E6 01 67 22 5D :50
B960 D3 2A 5D D3 7D B4 C0 CD :04
B968 B9 B8 01 01 00 11 61 D3 :D9
B970 3E 26 CD 93 B0 3C C2 7C :17
B978 B9 3E FF C9 AF C9 2A 5D :EF
B980 D3 7D B4 C2 9B B9 CD B9 :D9
B988 B8 01 01 00 11 61 D3 3E :7E
B990 27 CD 93 B0 3C C2 9B B9 :D2
B998 3E FF C9 2A 5D D3 01 86 :38
B9A0 D3 09 5E 2A 5D D3 23 7C :8C
B9A8 E6 01 67 22 5D D3 7B C9 :45
B9B0 3A 5F D3 CD 4E B9 CD B9 :2F
B9B8 B8 01 01 00 11 61 D3 3E :AE
B9C0 26 CD 93 B0 01 00 00 11 :C1
B9C8 61 D3 3E 10 CD 93 B0 C9 :DC
B9D0 B7 CA E6 B9 21 60 D3 6E :6B
B9D8 26 00 29 01 13 B7 09 3A :EE
B9E0 5F D3 B6 32 5F D3 3A 60 :7F
B9E8 D3 3C E6 07 32 60 D3 3A :3C
B9F0 60 D3 B7 C0 3A 5F D3 CD :8C
B9F8 4E B9 AF 32 5F D3 C9 3A :CE
BA00 60 D3 E6 07 32 60 D3 3A :79
BA08 60 D3 B7 C2 14 BA CD 7E :87
BA10 B9 32 5F D3 21 60 D3 34 :6F
BA18 7E 3D 6F 26 00 29 01 13 :5F
BA20 B7 09 3A 5F D3 4F 06 00 :5B
BA28 79 A6 4F 23 78 A6 47 79 :51
BA30 B0 CA 37 BA 3E 01 C9 AF :0C
BA38 C9 22 8F D5 21 00 00 7D :DF
BA40 BB C2 46 BA 7C BA C8 D5 :4A
BA48 E5 29 01 F3 B6 09 EB 2A :D8
BA50 8F D5 EB 7B A6 4F 23 7A :66
BA58 A6 47 79 B0 CA 67 BA 3E :51
BA60 01 CD D0 B9 C3 6B BA AF :08
BA68 CD D0 B9 E1 23 D1 C3 3F :4F

```

```

BA70 BA EB 21 00 00 22 91 D5 :78
BA78 21 00 00 7D BB C2 82 BA :89
BA80 7C BA CA AC BA D5 E5 CD :27
BA88 FF B9 E1 E5 B7 CA A6 BA :A1
BA90 29 01 F3 B6 09 EB 2A 91 :CC
BA98 D5 EB 7B B6 4F 23 7A B6 :E5
BAA0 47 69 60 22 91 D5 E1 23 :F6
BAA8 D1 C3 7B BA 2A 91 D5 C9 :84
BAB0 C5 EB 22 95 D5 EB 22 93 :46
BAB8 D5 CD CB BC 3E 02 CD 9D :42
BAC0 BB E6 01 C2 BC BA 1E 00 :72
BAC8 3E 0F CD A9 BB D1 2A 93 :8E
BAD0 D5 EB 22 97 D5 EB 22 93 :78
BAD8 D5 CD FC BC E5 2A 97 D5 :67
BAE0 EB 2A 93 D5 7B 95 6F 7A :10
BAE8 9C 67 CD 02 BD 23 22 9B :11
BAF0 D5 CD A9 BF EB 2A 95 D5 :33
BAF8 E5 CD FC BC 22 99 D5 CD :79
BB00 A3 BF D1 7D 93 6F 7C 9A :83
BB08 67 CD 02 BD 23 1E 24 3E :59
BB10 11 22 9D D5 CD A9 BB E1 :82
BB18 7D E5 CD 08 BC E1 7C CD :F0
BB20 08 BC 2A 99 D5 7D E5 CD :66
BB28 08 BC E1 7C CD 08 BC 2A :BF
BB30 9B D5 7D E5 CD 08 BC E1 :2F
BB38 7C CD 08 BC 2A 9D D5 7D :19
BB40 E5 CD 08 BC E1 7C CD 08 :A3
BB48 BC 21 04 00 39 7E CD 08 :70
BB50 BC AF CD 08 BC 3E C0 CD :D2
BB58 08 BC CD CA BC C9 F3 0E :F4
BB60 00 CD 77 BB CD E0 BB FB :7D
BB68 C9 F3 C5 0E 01 CD 77 BB :B2
BB70 C1 79 CD 5C BC FB C9 7C :8A
BB78 07 07 E6 03 57 7B E6 01 :E3
BB80 CB 27 CB 27 B2 5F 3E 0E :7C
BB88 CD A9 BB 7D CD 33 BC 7C :29
BB90 E6 3F 67 79 E6 01 0F 0F :55
BB98 B4 CD 33 BC C9 E6 0F 5F :E0
BBA0 3E 0F CD A9 BB CD B7 BB :18
BBA8 C9 57 7B CD 33 BC 7A E6 :1A
BBB0 3F F6 80 CD 33 BC C9 00 :A5
BBB8 00 00 F5 C5 D5 E5 3A C1 :E2
BBC0 FC 21 06 00 CD 0C 00 3C :B3
BBC8 32 DE BB 21 DD BB 11 B7 :CF
BBD0 BB 01 03 00 ED B0 E1 D1 :99
BBD8 C1 F1 C3 B7 BB DB 9A C9 :88
BBE0 00 00 00 F5 C5 D5 E5 3A :49
BBE8 C1 FC 21 06 00 CD 0C 00 :60
BBF0 32 06 BC 21 05 BC 11 E0 :72
BBF8 BB 01 03 00 ED B0 E1 D1 :C1
BC00 C1 F1 C3 E0 BB DB 9B C9 :08
BC08 00 00 00 F5 C5 D5 E5 3A :72
BC10 C1 FC 21 07 00 CD 0C 00 :8A
BC18 3C 3C 3C 32 31 BC 21 30 :F8
BC20 BC 11 08 BC 01 03 00 ED :5E
BC28 B0 E1 D1 C1 F1 C3 08 BC :7F
BC30 D3 9B C9 00 00 F5 C5 :DD
BC38 D5 E5 3A C1 FC 21 07 00 :CD
BC40 CD 0C 00 3C 32 5A BC 21 :7A
BC48 59 BC 11 33 BC 01 03 00 :1D
BC50 ED B0 E1 D1 C1 F1 C3 33 :03
BC58 BC D3 99 C9 00 00 F5 :FA
BC60 C5 D5 E5 3A C1 FC 21 07 :BA
BC68 00 CD 0C 00 32 82 BC 21 :8E
BC70 81 BC 11 5C BC 01 03 00 :96
BC78 ED B0 E1 D1 C1 F1 C3 5C :54
BC80 BC D3 9B C9 7E B7 C8 7E :A7
BC88 23 E5 CD A3 BC E1 C3 84 :A0
BC90 BC 32 AF FC 4F C5 01 5F :59
BC98 00 C5 21 02 00 CD CC BC :91
BCA0 C1 C1 C9 F5 FE 0A C2 B8 :1E
BCA8 BC 0E 0D C5 01 A2 00 C5 :68
BCB0 21 02 00 CD CC BC C1 C1 :66
BCB8 C1 48 C5 01 A2 00 C5 21 :CB
BCC0 02 00 CD CC BC C1 C1 C9 :1E
BCC8 F3 C9 FB C9 EB DD 21 02 :EF
BCD0 00 DD 39 3A C1 FC 32 F8 :C3
BCD8 BC DD 6E 00 DD 66 01 22 :01
BCE0 F9 BC DD 7E 02 DD 6E 04 :FD
BCE8 DD 66 05 DD 5E 06 DD 56 :60
BCF0 07 DD 4E 08 DD 46 09 F7 :09
BCF8 00 00 00 C9 CD 74 BF D8 :55
BD00 EB C9 24 25 F0 7D 2F 6F :C5
BD08 7C 2F 67 23 C9 22 9F D5 :59
BD10 21 B0 FF 39 F9 69 60 22 :BA

```

```

BD18 A3 D5 EB 22 A1 D5 2A 9F :99
BD20 D5 EB 21 00 00 39 73 23 :8D
BD28 72 D5 59 50 D5 2A A1 D5 :4A
BD30 EB 21 FF FF 19 D1 CD 82 :30
BD38 BF D1 19 CD 96 BF 2A 00 :EA
BD40 21 00 00 22 AB D5 24 25 :09
BD48 FA 40 BF E5 29 EB 21 02 :1A
BD50 00 39 19 4E 23 46 E1 29 :20
BD58 EB 21 28 00 39 19 79 96 :AA
BD60 23 78 9E DA 70 BD 2A AB :32
BD68 D5 2B 22 AB D5 C3 46 BD :8D
BD70 2A AB D5 E5 29 EB 21 02 :F3
BD78 00 39 19 E5 2A A3 D5 4D :5B
BD80 44 E1 7E 91 5F 23 7E 98 :09
BD88 57 EB 22 A7 D5 E1 E5 29 :14
BD90 EB 21 2A 00 39 19 7E 23 :76
BD98 66 6F 22 A9 D5 22 A5 D5 :66
BDA0 2A A7 D5 EB 2A A9 D5 EB :81
BDA8 7D 93 7C 9A D2 34 BE EB :3A
BDB0 22 A9 D5 EB 09 C5 22 A7 :8F
BDB8 D5 C5 E5 21 CD BD E5 CD :51
BDC0 AF BF 5E 00 E5 2A A5 D5 :D2
BDC8 EB 2A A7 D5 C9 D1 C1 24 :95
BDD0 25 F2 DB BD 2A A7 D5 09 :EB
BDD8 C3 B6 BD C5 D5 2A A9 D5 :0D
BDE0 EB 7B 91 4F 7A 98 47 69 :A5
BDE8 60 22 A9 D5 2A A7 D5 7D :C8
BDF0 91 7C 98 D2 2A BE 21 08 :2F
BDF8 BE C5 E5 CD AF BF 60 00 :B8
BE00 E5 2A A5 D5 EB 69 60 C9 :C4
BE08 EB 21 00 00 C1 CD 74 BF :93
BE10 D2 24 BE 2A A3 D5 79 95 :32
BE18 4F 78 9C 47 69 60 22 A9 :14
BE20 D5 C3 EC BD D1 E1 7B 91 :DD
BE28 7A 98 D2 30 BE CD 46 BF :8A
BE30 C1 C3 A0 BD 22 A7 D5 E1 :4E
BE38 22 AB D5 E5 29 EB 21 2A :DC
BE40 00 39 19 C5 4E 23 46 2A :F6
BE48 A7 D5 EB E1 D5 CD 46 BF :F5
BE50 2A AB D5 22 AB D5 29 EB :6E
BE58 21 2C 00 39 19 C1 7E 91 :85
BE60 5F 23 7E 98 57 D5 2A AB :B7
BE68 D5 29 EB 21 04 00 39 19 :86
BE70 5E 23 56 79 93 6F 78 9A :92
BE78 67 D1 CD 74 BF D2 E0 BE :DE
BE80 69 60 22 A7 D5 2A AB D5 :4F
BE88 22 AB D5 E5 29 EB 21 04 :06
BE90 00 39 19 4E 23 46 2A AB :2C
BE98 D5 23 29 EB 21 04 00 39 :C0
BEA0 19 71 23 70 E1 22 AB D5 :FE
BEA8 23 29 EB 21 2A 00 39 19 :3A
BEB0 E5 2A A7 D5 4D 44 2A A3 :57
BEB8 D5 79 95 5F 78 9C 57 22 :45
BEC0 A3 D5 E1 73 23 72 69 60 :A8
BEC8 EB 2A A3 D5 EB 19 E5 2A :26
BED0 AB D5 29 EB 21 04 00 39 :80
BED8 19 D1 73 23 72 C3 38 BF :42
BEE0 69 60 C5 EB 2A A3 D5 EB :A4
BEE8 19 E5 2A AB D5 22 AB D5 :F0
BEF0 23 29 E5 21 08 00 39 EB :2C
BEF8 22 A3 D5 EB D1 19 D1 73 :69
BF00 23 72 2A AB D5 22 AB D5 :A0
BF08 E5 29 EB 21 2E 00 39 19 :61
BF10 4E 23 46 2A AB D5 23 29 :7C
BF18 EB 21 2E 00 39 19 71 23 :F7
BF20 70 E1 29 EB 21 2C 00 39 :CA
BF28 19 C1 EB 2A A3 D5 EB 79 :B2
BF30 93 5F 78 9A 57 73 23 72 :52
BF38 E1 23 22 AB D5 C3 46 BD :63
BF40 21 50 00 39 F9 C9 7D D6 :BE
BF48 01 7C DE 00 D8 1A F5 0A :53
BF50 12 F1 02 13 03 2B C3 46 :5E
BF58 BF FE 61 D8 FE 7B D0 D6 :2C
BF60 20 C9 5D 54 7E B7 CA 6D :25
BF68 BF 23 C3 64 BF 7D 93 6F :6E
BF70 7C 9A 67 C9 7C AA F2 7C :09
BF78 BF 7A BC C9 7C BA C0 7D :68
BF80 BB C9 44 4D 21 00 00 3E :B3
BF88 10 29 EB 29 EB D2 91 BF :A1
BF90 09 3D C2 89 BF C9 E3 5E :A9
BF98 23 56 23 E3 EB 39 73 23 :90
BFA0 72 EB C9 21 08 00 C3 B6 :27
BFA8 BF 21 06 00 C3 B6 BF E1 :66
BFB0 5E 23 56 23 E5 EB 39 5E :D0
BFBB 23 56 EB C9 20 53 4B EF :51

```



サンプルプログラム1 AVサビマシン用デジタイスプログラム

```

1000 CLEAR 100,&HAFFF:BLOAD "comp.bin",R
1010 ON STOP GOSUB 1150
1020 STOP ON
1030 SCREEN 8,,,,,1
1040 SET VIDEO 1,,1,1:COLOR ,,255
1050 D$=INPUT$(1)
1060 COPY SCREEN
1070 SET VIDEO ,,0
1080 K$=INPUT$(1)
1090 IF K$<>"s" THEN 1040
1100 D$=USR1("temp.pic")
1110 SETVIDEO0,0,0,0
1120 SCREEN 0:FILES "*.pic":PRINT :INPUT "file n
ame=";FL$
1130 NAME "temp.pic" AS FL$+".pic"
1140 GOTO 1030
1150 SCREEN 0,,,,,0
1160 SETVIDEO 0,0,0,0
1170 END

```

サンプルプログラム2 圧縮データ表示プログラム

```

10 CLEAR 100,&HAFFF:BLOAD "comp.bin",R
20 SCREEN0
30 FILES "*.pic":PRINT
40 INPUT "file=";A$
50 SCREEN8:D$=USR0(A$+".pic")
60 A$=INKEY$:IFA$="" THEN 60 ELSE 20

```



# PIYO

(32K以上)

重森正樹さん

## STORY

ある森のその奥に、鳥の王国が存在していました。鳥たちは頭もよく、羽というものを持っていたので、今の人間よりもはるかにすぐれた文化を築いていました。しかし悪夢は突然訪れました。恐るべきビルスが発生し、それに感染した者は飛べなくなってしまったのです。パニックの中、一人の少年が立ち上がりました。彼の名はピヨ。彼は山の上から雲を伝わり、天国へ行って神様に頼もうと考えたのです。しかし、天国への道は複雑な迷路になっているといわれています。はたしてピヨくんは神様と出会い、無事に羽を取り戻すことができるでしょうか……

## ルール

金色の鍵を取って、扉にたどりつけ

ば一面クリアです。なお、銀の鍵も持っていれば、ボーナスステージがあります。ボーナスステージに入ったら、TIMEが0になるまでにできるだけたくさんスペースキーを押してください。

ピヨくんは、敵に接触するか、残りTIMEが0になると1人減り、残りが0人になるとゲームオーバーです。なお、自殺にはF1キーを一を使ってください。

## テクニック

進行方向の雲に向かってスペースキーを押すと、「ピヨ」ちゃんはいくちばしで雲をパンチします。そうすると……、やってみてください。

この応用として、スペースキーを押したまま右や左のカーソルキーを押すと、雲一つ分ジャンプしてつづけます。

これを使わないと解けない面もたくさんあります。

## HINT

- ◎鍵は一面に一つとは限らない。
- ◎ドアはいくつあっても全部本物。
- ◎かんたんに取れそうな所にほどわながあるかもしれない。
- ◎TIMEをばかにするな。
- ◎ドアは意外な所にあるかもしれない。
- ◎カーソル操作に慣れろ。
- ◎パンチ一発でこわれないとあきらめるな。
- ◎両側が雲のときはパンチできない。
- ◎スタート1秒後にゲームが決まるときがある。

## 編集部から

パズルタイプのゲームはけっこう送られてくるのですが、これは中でもき

わめつきに凝っています。じっくり楽しめるでしょう。あと、スピードは確かに遅いですけど、まあ許せる水準ですし、キャラクタもまあまあ。よろしいんじゃないでしょうか。

## 作者のエピローグ

BASICでやっただけにはいいと思います。でもまだこのゲームにも難点があります。あげると、BASICでやっただけ、Fireなどがでるとゲームが遅くなってしまうたり、Keyを取ってもどこにも表示されないの、取ったかどうか分からない、などです。

コマーシャルにも「昨日の自分を超越続ける」という言葉がありますね。ぼくもそれにならって、前作を超えたプログラムを送りたいなあ、と思っています。

## 言語 BASIC 2X11

```

10 '
20 ' Piyo Piyo Game 1
30 '
40 '*** ショキセツテイ ***
50 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:WIDTH 28
60 CLEAR 500,&HD9FF
70 DEFINT A-Z
80 ON KEY GOSUB 2310,,,,,2310
90 VV=-9728:DEFUSR9=-9726
100 READ DT$
110 FOR I=0 TO 54:Q$=MID$(DT$,I*2+1,2)
120 POKE VV+I,VAL("&H"+Q$):NEXT I
130 POKE -9728,0:POKE -9727,224
140 READ DT$:DT$=USR9(DT$)
150 DEFUSR8=-8192:A=USR8(0)
160 POKE -9685,205:POKE -9684,77
170 QQ=5
180 RESTORE 2940:POKE -9728,128
190 POKE -9727,QQ
200 READ DT$:IF DT$="" GOTO 220
210 DT$=USR9(DT$):GOTO 200
220 QQ=QQ+8:IF QQ<22 GOTO 180
230 QQ=37
240 RESTORE 3050:POKE -9728,128
250 POKE -9727,QQ
260 READ DT$:IF DT$="" GOTO 280
270 DT$=USR9(DT$):GOTO 260
280 QQ=QQ+8:IF QQ<54 GOTO 240
290 POKE -9728,0:POKE -9727,56
300 READ DT$:IF DT$="" GOTO 320
310 DT$=USR9(DT$):GOTO 300
320 DIM PT(15,3):FOR I=0 TO 15
330 FOR J=0 TO 3:READ PT(I,J):NEXT J,I
340 FOR I=1 TO 9:READ Q(I):NEXT I
350 I=20:DIM SI$(I),X(I),Y(I),K1(I),K2(I),X1(I),
Y1(I),X2(I),Y2(I)
360 FOR I=1 TO 20
370 READ SI$(I),X(I),Y(I),K1(I),K2(I),X1(I),Y1(I),
X2(I),Y2(I):NEXT I
380 HS=0:SI=1:P$="S9T120L406"
390 CLS:GOSUB 1450
400 SC=0:PI=3
410 GOSUB 2470:CLS:PRINT " HIGH SCORE SIDE TIM
E PIYO"
420 PS=0:MM=1:B1=1:B2=2:TT=1:AC=1:BC=0
430 TI=999:GOSUB 1780:GOSUB 1840
440 GOSUB 1870:GOSUB 1920:GOSUB 1960
450 FOR I=6508 TO 6515:QQ(I-6508)=VPEEK(I):NEXT
I
460 ON K1 GOTO 470,480
470 S1=20:GOSUB 2200:GOTO 490
480 GOSUB 2260
490 ON K2 GOTO 500,510
500 S2=20:GOSUB 2230:GOTO 520
510 FR=0:GOSUB 2290
520 KY=0:KK=0
530 MM=1:PS=0:GOSUB 2160
540 LOCATE 10,11:PRINT " READY! "
550 PLAY P$+"M5000L8GCGCGCC"
560 IF PLAY(0) THEN 560
570 FOR I=6508 TO 6515:VPOKE I,QQ(I-6508):NEXT:K
EY(1) ON:KEY(6) ON
580 '*** メイン ***
590 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN GOSUB 1350
600 S=STICK(0) OR STICK(1)
610 V=6144+X+Y*32:V1=VPEEK(V+64):V2=VPEEK(V+65):
V3=VPEEK(V+32)
620 IF V1>187 AND V1<>192 AND V1<>193 AND V2>187
AND V2<>192 AND V2<>193 AND V3<>192 AND VPEEK(V
+33)<>192 AND V3<>193 THEN Y=Y+1:PS=16:MM=0:GOTO
680
630 ON S+1 GOTO 680,640,650,650,650,660,670,670,
670
640 IF V3=192 AND VPEEK(V-32)>187 THEN Y=Y-1:PS=
8+(Y MOD 2)*2:BEEP:MM=0:GOTO 680 ELSE 680

```



```

650 IF VPEEK(V+2)>187 AND VPEEK(V+34)>187 THEN X
=X+1:PS=(X MOD 2)*2:MM=1:GOTO 680 ELSE 680
660 IF (VPEEK(V)=192 OR V1=192) AND V1>187 THEN
Y=Y+1:PS=8+(Y MOD 2)*2:BEEP:MM=0:GOTO 680 ELSE 6
80
670 IF VPEEK(V-1)>187 AND VPEEK(V+31)>187 THEN X
=X-1:PS=4+(X MOD 2)*2:MM=-1
680 VV=VPEEK(6144+X+Y*32)
690 GOSUB 2160
700 IF VV=188 THEN GOSUB 1130:GOTO 750
710 IF VV=194 THEN GOSUB 1170:GOTO 750
720 IF VV=197 THEN GOSUB 1210:GOTO 750
730 IF VV=200 THEN GOSUB 1250:GOTO 750
740 IF VV=204 THEN GOSUB 1280
750 IF ABS(X-X1)<2 AND ABS(Y-Y1)<2 THEN 2330
760 IF ABS(X-X2)<2 AND ABS(Y-Y2)<2 THEN 2330
770 ON K1 GOSUB 820,980
780 ON K2 GOSUB 900,1040
790 GOSUB 1870:TI=TI-1
800 GOTO 590
810 '*** E"3 A ***
820 AC=AC XOR 1:IF AC THEN RETURN
830 V=6144+X1+Y1*32
840 IF VPEEK(V+64)>211 AND VPEEK(V+65)>211 THEN
Y1=Y1+1:GOTO 870
850 V1=VPEEK(V+2):IF B1>0 THEN IF V1=213 OR V1=2
12 THEN X1=X1+1:S1=20+(X1 MOD 2):GOTO 870 ELSE B
1=-1:GOTO 870
860 V2=VPEEK(V-1):IF V2=213 OR V2=212 THEN X1=X1
-1:S1=22+(X1 MOD 2):ELSE B1=1
870 GOSUB 2200:IF ABS(X-X1)<2 AND ABS(Y-Y1)<2 GO
TO 2330
880 RETURN
890 '*** E"3 B ***
900 BC=BC XOR 1:IF BC THEN RETURN
910 V=6144+X2+Y2*32
920 IF VPEEK(V+64)>211 AND VPEEK(V+65)>211 THEN
Y2=Y2+1:GOTO 950
930 V1=VPEEK(V+2):IF B2>0 THEN IF V1=213 OR V1=2
12 THEN X2=X2+1:S2=20+(X2 MOD 2):GOTO 950 ELSE B
2=-1:GOTO 950
940 V2=VPEEK(V-1):IF V2=213 OR V2=212 THEN X2=X2
-1:S2=22+(X2 MOD 2):ELSE B2=1
950 GOSUB 2230:IF ABS(X-X2)<2 AND ABS(Y-Y2)<2 GO
TO 2330
960 RETURN
970 '*** ハ"ﾌ"ﾙ ***
980 AC=AC+1:IF AC MOD 4 THEN RETURN
990 X1=X1+SGN(X-X1):Y1=Y1+SGN(Y-Y1)
1000 GOSUB 2260
1010 IF ABS(X-X1)<2 AND ABS(Y-Y1)<2 GOTO 2330
1020 RETURN
1030 '*** ﾑﾞｲﾔｰ ***
1040 V=6144+X2+Y2*32
1050 V1=VPEEK(V+32):IF VPEEK(V+33)<>192 AND V1<>
192 AND VPEEK(V)<>193 AND VPEEK(V+64)>211 AND VP
EEK(V+65)>211 THEN Y2=Y2+1:GOTO 1080
1060 V2=VPEEK(V-32):IF V1=192 AND (V2=192 OR V2>
211) THEN Y2=Y2-1:GOTO 1080
1070 V3=VPEEK(V+2):IF X>X2 AND (V3>211 OR V3=192
OR V3=193) THEN X2=X2+1:GOTO 1080 ELSE V4=VPEEK
(V-1):IF X<X2 AND (V4>211 OR V4=192 OR V4=193) T
HEN X2=X2-1:GOTO 1080
1080 FR=FR XOR 1:S2=25+FR:GOSUB 2290
1090 IF ABS(X-X2)<2 AND ABS(Y-Y2)<2 GOTO 2330
1100 RETURN
1110 ' <<< ショリ >>>
1120 '*** ﾏｸﾗﾝﾎﾞ"ﾄﾙ ***
1130 SC=SC+2:GOSUB 1780
1140 PLAY P$+"L64M500CEG07C"
1150 GOTO 1320
1160 '*** ﾔﾛｰ ﾀｰﾄﾙ ***
1170 KY=1:SC=SC+10:GOSUB 1780
1180 PLAY P$+"M1000L64CDEF6GG"
1190 GOTO 1320

```

```

1200 '*** ホワイト キー トル ***
1210 KK=1
1220 PLAY P$+"M1000L64CDEFGFEDCDEFG"
1230 GOTO 1320
1240 '*** ト ア ハイル ***
1250 IF KY THEN 2500
1260 RETURN
1270 '*** アップル トル ***
1280 PI=PI+1:GOSUB 1920
1290 PLAY P$+"M1000L16CDECDG"
1300 GOTO 1320
1310 '*** キャラクター クス ***
1320 LOCATE X-2,Y:PRINT "1P":LOCATE X-2,Y+1:PRINT
  "1P":GOSUB 2160
1330 IF PLAY(0) GOTO 1330 ELSE RETURN
1340 '*** クモ コワス ***
1350 IF MM=0 THEN RETURN
1360 SP=PS:V=6144+X+Y*32:IF MM>0 THEN VV=VPEEK(V
+2):Q=V+2 ELSE VV=VPEEK(V-2):Q=V-2
1370 IF VV>184 OR VV<176 THEN RETURN
1380 IF MM>0 THEN PS=12 ELSE PS=14
1390 GOSUB 2160:VV=VV-175
1400 PLAY "04M500S5A16"
1410 IF VV=1 OR VV=8 THEN 1420 ELSE VPOKE Q,208:
VPOKE Q+1,209:VPOKE Q+32,210:VPOKE Q+33,211:FOR
I=0 TO 150:NEXT I
1420 VPOKE Q,PT(Q(VV),0):VPOKE Q+1,PT(Q(VV),1):V
POKE Q+32,PT(Q(VV),2):VPOKE Q+33,PT(Q(VV),3):PS=
SP:GOSUB 2160:RETURN
1430 '<<< カブ ルーチン >>>
1440 '*** タイトル ***
1450 LOCATE 0,23
1460 PRINT"333"
1470 PRINT"3333"
1480 PRINT"3 3"
1490 PRINT"33333 3 3 3 33333 3 3 3"
1500 PRINT"3333 3 3 3 333 3333 3 3 3 333";
1510 PRINT"3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3";
1520 PRINT"3 3 33 333 3 3 333 333";
1530 PRINT"3 3 33 3 3 3 33 3"
1540 PRINT" 333 333"
1550 PRINT " 333 GAME 1 333"
1560 PRINT:PRINT:PRINT USING " SIDE ##
";SI
1570 PRINT:PRINT:PRINT SPC(9);"HIGH SCORE"
1580 PRINT SPC(11);USING "####00";HS
1590 FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT I
1600 J=0
1610 FOR I=0 TO 5
1620 LOCATE 7,20:PRINT SPC(14)
1630 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1640 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1710
1650 J=J+1:IF J>90 GOTO 1690
1660 NEXT I
1670 ST=STICK(0) OR STICK(1):IF ST THEN GOSUB 17
30
1680 GOTO 1610
1690 FOR I=9904 TO 9911:VPOKE I,241:NEXT I
1700 FOR I=9904 TO 9911:VPOKE I,187:NEXT I:GOTO
1600
1710 PLAY P$+"L64M1000CDEFGGGAB07CCC"
1720 IF PLAY(0) GOTO 1720 ELSE RETURN
1730 IF ST>1 AND ST<5 THEN BEEP:SI=SI+1:IF SI>20
THEN SI=1
1740 IF ST>5 AND ST<8 THEN BEEP:SI=SI-1:IF SI<1
THEN SI=20
1750 LOCATE 16,12:PRINT USING "##";SI
1760 RETURN
1770 '*** スコア ヒョウシ ***
1780 IF SC>9999 THEN SC=SC-10000:HS=9999
1790 IF SC>HS THEN HS=SC
1800 LOCATE 0,1
1810 PRINT USING "####00 ####00";HS,SC
1820 RETURN
1830 '*** サイト ヒョウシ ***

```



```

LOCATE 16,1
1850 PRINT USING "##";SI:RETURN
1860 *** タイム ヒョウシン ***
1870 LOCATE 19,1
1880 PRINT USING "###0";TI
1890 IF TI<1 AND TT GOTO 2330
1900 RETURN
1910 *** ノコリ ヒョウシン ***
1920 IF PI>100 THEN PI=100
1930 LOCATE 26,1:PRINT USING "##";PI-1
1940 RETURN
1950 *** カ メン サクセイ ***
1960 LOCATE 0,2:PRINT "キケキケキケキケキケキケキケキケキケキケ  

ケキケサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサ"  

1970 FOR I=4 TO 20 STEP 2:LOCATE 0,I:PRINT "キケ";  

SPC(24);"キケ":LOCATE 0,I+1:PRINT "コサ";SPC(24);"コサ"  

":NEXT I
1980 LOCATE 0,22:PRINT "キケキケキケキケキケキケキケキケキケキケ  

キケキケコサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサソサ"  

:C=1:FOR I=0 TO 8
2000 FOR J=0 TO 11
2010 LOCATE J*2+2,I*2+4
2020 PRINT CHR$(PT(VA("H"+MID$(SI$(SI),C,1)),0))
2030 LOCATE J*2+3,I*2+4
2040 PRINT CHR$(PT(VA("H"+MID$(SI$(SI),C,1)),1))
2050 LOCATE J*2+2,I*2+5
2060 PRINT CHR$(PT(VA("H"+MID$(SI$(SI),C,1)),2))
2070 LOCATE J*2+3,I*2+5
2080 PRINT CHR$(PT(VA("H"+MID$(SI$(SI),C,1)),3))
2090 C=C+1:NEXT J,I
2100 X=X(SI):Y=Y(SI):K1=K1(SI):K2=K2(SI):X1=X1(SI)  

:I:Y1=Y1(SI):X2=X2(SI):Y2=Y2(SI)
2110 IF K1=1 THEN S1=20
2120 IF K2=1 THEN S2=20
2130 IF K2=2 THEN S2=26
2140 RETURN
2150 *** ビヨヒョウシン ***
2160 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8-1),1,PS
2170 PUT SPRITE 3,(X*8,Y*8-1),10,PS+1
2180 RETURN
2190 *** ビヨ A ヒョウシン ***
2200 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8-1),1,S1
2210 RETURN
2220 *** ビヨ B ヒョウシン ***
2230 PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8-1),1,S2
2240 RETURN
2250 *** ハ フ ル ヒョウシン ***
2260 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8-1),7,24
2270 RETURN
2280 *** ファイヤー ヒョウシン ***
2290 PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8-1),8,S2
2300 RETURN
2310 KEY(1) OFF:KEY(6) OFF:RETURN 2330
2320 *** MISS ***
2330 KEY(1) OFF:KEY(6) OFF:PLAY "07M1000S4T120G8D8"
2340 FOR I=0 TO 3000:NEXT
2350 PLAY P$+"M3000L8CCDEGFFFF"
2360 FOR I=Y*8 TO 200:PUT SPRITE 2,(X*8,I),1,18:  

PUT SPRITE 3,(X*8,I),10,19:NEXT I
2370 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
2380 PI=PI-1
2390 IF PI<1 THEN 2420
2400 Gosub 1920:CLS:GoTo 410
2410 *** GAME OVER ***
2420 Gosub 2470:CLS:LOCATE 9,11
2430 PRINT "GAME OVER"
2440 PLAY "T255L807S9M5000C406GGA4G2B407C2CC406G  

A4G2B407C2"
2450 IF PLAY(0) GoTO 2450 ELSE 390
2460 *** SPRIte Off ***
```

```

2470 FOR I=0 TO 3
2480 PUT SPRITE I,(0,209):NEXT I:RETURN
2490 '*** SIDE CLEAR ***
2500 KEY(1) OFF:KEY(6) OFF:PLAY P$+"T200M3000L64
CDEDCDEFGFEDCDEFGAB07C"
2510 IF PLAY(0) GOTO 2510
2520 TT=0:TI=10*(TI ¥ 10)
2530 SC=SC+1:TI=TI-10
2540 IF TI<0 GOTO 2560
2550 GOSUB 1780:GOSUB 1870:GOTO 2530
2560 IF SI=20 THEN 2590
2570 TT=1:SI=SI+1:IF KK THEN 2680
2580 GOTO 410
2590 CLS:GOSUB 2470
2600 LOCATE 6,5:PRINT "CONGRATULATIONS!"
2610 LOCATE 0,9:PRINT "YOU FINISHED THIS ADVENTU
RE!"
2620 LOCATE 7,13:PRINT "SEE YOU AGAIN."
2630 LOCATE 11,18:PRINT "M.S."
2640 PLAY P$+"M10000CCCCCDDDDDDDEEEEEEEE1"
2650 IF PLAY(0) GOTO 2650
2660 IF STRIG(0)=0 GOTO 2660
2670 GOTO 390
2680 GOSUB 2470:FOR I=6210 TO 6909:VPOKE I,32:NE
XT I
2690 TM=10:CO=0:ON INTERVAL=60 GOSUB 2820
2700 ON STRIG GOSUB 2810,2810
2710 LOCATE 10,6:PRINT "BONUS!!"
2720 LOCATE 10,10:PRINT "TIME:10"
2730 LOCATE 9,13:PRINT "COUNT: 0"
2740 PLAY P$+"M1000C2C2"
2750 IF PLAY(0) THEN 2750
2760 PLAY P$+"07M20000C1."
2770 TIME=0:INTERVAL ON:STRIG(0) ON:STRIG(1) ON
2780 LOCATE 15,10:PRINT USING "##";TM
2790 LOCATE 15,13:PRINT USING "###";CO
2800 GOTO 2780
2810 CO=CO+1:RETURN
2820 TM=TM-1:IF TM THEN RETURN
2830 STRIG(0) OFF:STRIG(1) OFF:INTERVAL OFF:RETU
RN 2840
2840 LOCATE 16,10:PRINT "0":PLAY P$+"L8M20000C1.
"
2850 LOCATE 5,6:PRINT USING "YOU GET BONUS ###00
";CO*5:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
2860 CO=CO-1:SC=SC+5:GOSUB 1780:LOCATE 15,13:PRI
NT USING "###";CO:LOCATE 19,6:PRINT USING "###00
";CO*5:IF CO>0 GOTO 2860
2870 FOR I=0 TO 500:NEXT I
2880 GOTO 410
2890 '*** DATAS ***
2900 '*** ファスター DATA ***
2910 DATA 00001ACB3F4713EB220CDA2A00007ED630FE10
3802D60723070707074F7ED630FE103802D607B1EB2A00DA
770000232200DA13EB10D8C9
2920 '*** マシコ DATA ***
2930 DATA CDC0021E9F33608233601233601CD6200CD7E
002100200100183E81CD5600210000110008ED4B04000ACB
3FC547CB3FB0C1CD4D002303E720EF010008EB09EB7AFE20
20E02180210150003EF1E5CD5600E1010008097CFE3920ED
C9
2940 '*** キャラクター DATA ***
2950 DATA 0F3F7FFFFFFF0F3F7FFFFFFF0F3F7F
FFFFFFFFF0F3F7FFFFFFFFF
2960 DATA 0F3F7FFFFFFF0F3F7FFFFFFF0F3F7F
FFFFFFFFF0F3F7FFFFFFFFF
2970 DATA 0F3F7FFFFFFF0FCFE0101010303FF80E0
FF7F3F0F00071F01030FFEFE800
2980 DATA 0000000000001027E142448488810103C465E
7E7E3C0000103C465E7E7E3C00
2990 DATA 707F7F70707F7F700EFEFE0E0EFEFE0E000000
0000000103060E1C3874E2D088
3000 DATA 3F7FE0C6EE7C38000000000000000103060E1C
3874E2D0883F7FE0C6EE7C3800
3010 DATA 3F7FE0C0C0C0C0C0CFE070303FB8B8BC0C0C0
C0C0C0FFFFDBDBFB030303FFF
3020 DATA 0000001D2126444F006080387CFC7EFE4F5F7F
3F3F1F0E00FEFEFEFCFCF07000

```



[illegible]

```

3450 '* Fire *
3460 DATA 000000009191B3B37777FFFF979793F0F0000010
20A2B43666FEFEFF9F9E9EFCF0
3470 DATA 04040D09191B1F1F3F3939393F1F1F0F489838
B2A434FEFEFC9C9C9CFCF8F8F0,
3480 '*** ｷﾗﾌﾞ DATA ***
3490 DATA 176,185,186,187,177,185,186,187,213,21
2,212,212,178,185,186,187,188,189,190,191,179,18
5,186,187,192,193,192,193,180,185,186,187,194,19
5,196,212,181,185,186,187
3500 DATA 197,198,199,212,182,185,186,187,200,20
1,202,203,183,185,186,187,184,185,186,187,204,20
5,206,207
3510 '*** ｺﾌﾚﾀ ﾌﾈ DATA ***
3520 DATA 1,2,4,6,8,10,12,13,15
3530 '*** ﾎﾝ ﾎﾞﾀｰﾝ DATA ***
3540 DATA 266222222266262262DD262262626DD2626262
266DD6622626226DD6226262226DD62226268669E66C6262
22DDDD222662222222226,15,4,1,,15,20,,
3550 DATA C111111113865122111111361111111111622
2262222226661122221115661111111116111211111161
1111111162311133330E,4,20,1,,12,12,,
3560 DATA 2228222C2226DDDD222622262222222622262
2222226222DDDE6222DD6D2222622222262222DD62226222
2226DD6222222622262,4,20,1,,6,10,,
3570 DATA 2222222222228DDDD66DDDDC22222662222222
22266222222222662222222222662222222222662222222
222662222222222662222,5,20,,2,,26,20
3580 DATA 2E5666666007226666666662506664664666336
6646646663D66666666666D36666DD6666006666DB00666300
666DD666009006666666003,4,4,2,,26,4,,
3590 DATA DE6266366269D22622C22622D2626262626D6
2262626226D62262826226D6226D4D6226D62022622026D6
6166266166D22262226222,16,20,1,1,8,16,24,16
3600 DATA 8222222222C522222222225D522222225DDD
52222225DDDD522225DD00000522500006DD6DD6DD6662
296DD6E226D62D6446D26D,14,4,1,0,16,4,,
3610 DATA 7222221206262622D2D0026D6232D2DA2D6D6
262D2D2526262D2D22D66DD6D222D1666DD6D2C2D4D652
220222D166F55660002263,14,4,2,1,12,4,20,4
3620 DATA 262D222222262224444444DDDDDDDDDD262
66662225226D8D28D2D62D62DDDD22255D252222262D262
2622D722D246262221112C,4,4,1,2,12,4,22,18
3630 DATA 222226226226DDDD6D2D66226D8D6DAD662261
506000622261626220624261636110622662226266DD662
236262DCD26223626605D2,4,20,2,1,26,4,14,12
3640 DATA D2222222222D2266266266222C02266220C222
6296672622252226622252622DA8DD22662522DD2252665
26D22D6256522623326225,24,4,,2,,6,4
3650 DATA D66666266666D6602E2B2066D6DD22222DD6D5
1166666115D51166666115D31667696613D16666666661D1
6666666661D316666666613,16,8,1,1,12,8,20,8
3660 DATA 2233E2C333226DDDD2DDDD653166666133511
16666611126666363666636066666660652D6666666D222D
36666603D2A25D6D6DD528,14,4,2,,12,4,,
3670 DATA DD33DDDD33DDCD3663D36630536666366663D36
22262263D36663636663D3366666663DD2D3666663DDDD2D
336663DDDD825DD6DDDDDD,20,10,2,,8,10,,
3680 DATA DDE02C8209DD66525225256635625225265332
625225262322625225262232625225262333665225663366
525225256650002220005,14,6,1,,16,6,,
3690 DATA 32224D212D2626DD2D2D64676D4D2D2D262462
6D2D2D2256262D6262262226292D2D26E662262D2D226626
22D222D2624D624DCD4226,16,4,1,1,16,18,,
3700 DATA 222222222226655555DD2252622225B22262
52D522D2DD5262D625D2226252D526DD25262D625222262
52D5262DD65262D6252258,8,4,1,1,4,4,12,4
3710 DATA 220222662662D4D6D6726226D4DDDD2226262D4
D626D2D226222D6D222D66DC7264D6D46D22D226D62D624D
266DDDD64D62226DE000226,4,4,1,1,4,12,16,12
3720 DATA B26222222627526D6226D625526D2662D62552
6D6226D625526D2662D625526D6226D625526D2662D62552
6D6226D62552226622225,15,4,,,,,
3730 DATA 7055625D22525CC6D62D5C65C6D66D6D5C65C
6DC6D625C65CC056CC1DC65C6DC6CDDC65C6DC6CDD65C
26C6C0C0C6506222000005,8,16,1,,10,20,,

```





あなたと同じように、私たちにも夢があります。あなたと同じような、

未来のパソコンへの夢があります。そんな

夢の数々を、読者のひとりひとりと

誌面で分かち合っていきたいから。

アスキーの雑誌は、読者との対話を

何よりも大切な誌面づくりの基本と考えて

います。たとえば、アンケートハガキや、

読者からの投稿記事、テレフォンサポート。

# 読む人も、書く人も、 夢の周波は同じです。

さらには、アスキーネット上の電子メールなど、

アスキーならではの新しいメディアを活用した

読者との意見交換まで、さまざまな方法を

通じて、さまざまな読者の声が、私たちの

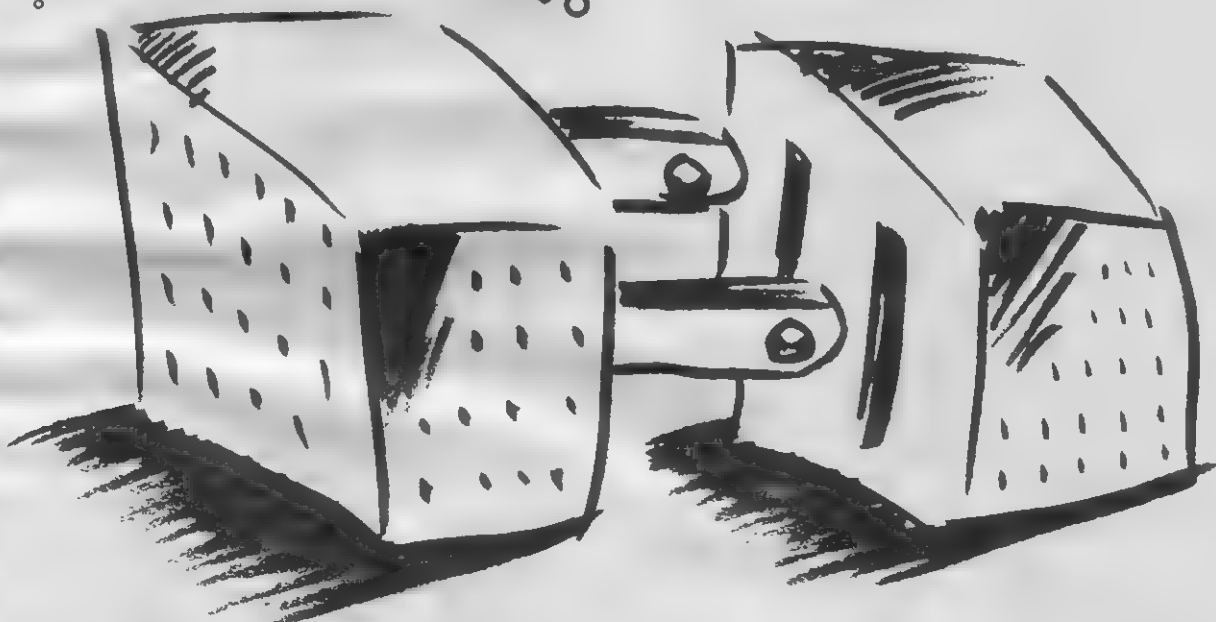
もとに届けられます。だから、アスキーの雑誌は、

いつでもホット&タイムリーな記事で

いっぱい。それでもまだ、知りたいこと

があったら、いつでも私たちまでご一報ください。

きっとあなたの声に誌面でお応えできるでしょう。



あなたの声を誌面に活かす。アスキーの6誌です。

マイクロコンピュータ総合誌

**ASCII**

9月号  
定価500円  
毎月18日発売

**UNIX**  
MAGAZINE エニックスマガジン

9月号  
定価980円  
毎月18日発売

パソコン通信を100%活用するための情報誌

**NETWORKER**  
ネットワーカーマガジン

9月号  
定価550円  
毎月18日発売

MSXの情報をすばやくキャッチ

**MSX**

MAGAZINE

9月号  
定価480円  
毎月8日発売

パーソナルコンピュータ情報誌

**LOGIN**

9月号  
定価480円  
毎月8日発売

BIWEEKLY

**ファミコン通信**

通常号  
定価290円  
完全隔週金曜日発売



東京都中央区銀座5 6 1  
東京都中央区八重洲2 5 1  
東京都中央区西門5 2 1 東芝ビル  
東京都中央区丸の内1 4 5  
東京都港区芝33-1 森永プラザビルF  
東京都港区西新橋2 7 4 第20森ビル  
東京都港区新橋2 16 ニュ 新橋ビルB1  
東京都新宿区西新宿2 6 1 住友ビルB1  
東京都新宿区西新宿1 1 3 小田急スカイタウン12F  
東京都新宿区西新宿4 1 新宿区 NSビルF  
東京都新宿区高田馬場2 17 17 4  
東京都新宿区西新宿3 17 17 7  
東京都新宿区西新宿1 25 1 センタービル M&I  
東京都新宿区高田馬場1 21 26 5 F1C1L3F  
東京都新宿区新橋63 38 1  
東京都新宿区歌舞伎町1 17 30 1 新宿ベバ  
東京都江東区亀戸5 1 1 亀戸駅ビルエルナード5F  
東京都目黒区中根1 1 3 3  
東京都品川区蔵前3 7 9  
東京都大田区西大田3 68 1 サンカマタビル  
東京都大田区西大田5 18 14  
東京都大田区山手2 1 5 大森駅ビル  
東京都大田区西大田3 69 1 蒲田東急プラザ6F  
東京都「谷区」谷2 1 22 東急文化館5F  
東京都「谷」神南1 22 4  
東京都「谷」西1 72 3 第 勤労ビル「B」  
東京都「谷」西1 1 2 2 東急プラザ  
東京都「谷」西3 3 2  
東京都杉並区成田東4 39 8 ゼカビル  
東京都豊島区西池袋1 1 25 東武エアキャスル10F  
東京都豊島区池袋1 28 2 池袋/リノコ7F  
東京都豊島区東池袋3 1 2  
東京都豊島区東池袋1 27 7  
東京都豊島区南池袋1 28 1 西武百貨店11F  
東京都豊島区西池袋1 17 7  
東京都足立区浅草1 39 11  
東京都足立区亀谷3 24 2  
東京都江戸1 区西葛56 8 7 朝日生命ビル  
東京都中野区中野西55 15 2 フォートウェルゼン  
東京都台東区上野4 6 4  
東京都品川「区南大井」6丁目27 25  
東京都品川「区東大井」5 7 13  
東京都品川「区西大井」1 3 8 五反田 CSビルF  
東京都八王子市旭町2 13  
東京都「蔵前」吉祥寺吉祥寺ビル1 5 1  
東京都「蔵前」蔵前寺町寺町町1 1 24  
東京都「蔵前」寺町町1 36 8  
東京都町田市原町1 836 1 12 21 小田急スカイタワー  
東京都町田市大蔵町1337  
東京都小倉井市青井南町1 8  
東京都小平市仲町439  
東京都東村山市本町1 20 1  
東京都国分寺市本町2 11 5  
東京都国立分市1 18  
東京都多摩市関戸321 3  
東京都立「市市場町」1 1 7 フィールF  
東京都武蔵野市吉祥寺南町2丁目3 1  
東京都「市下連橋」4丁目28 23  
東京都「市下連橋」4 15 1  
東京都府中市9065 1  
東京都町田市原町1 836 1 11 10  
東京都町田市原町1 836 1 4 町田シヨナルF  
神奈川県横浜市西区南幸1丁目5 1 相模川エクスプレス  
神奈川県横浜市西区南幸1丁目18 1  
神奈川県横浜市港北区菊名4 3 駅前青木ビル  
神奈川県横浜市戸塚区戸塚町3  
神奈川県横浜市中区青葉台1 16 13  
神奈川県横浜市中区青葉台1 16 1 209  
神奈川県横浜市中区北幸1 6 ト ヲ一地下街  
神奈川県横浜市中区南幸1 16 1  
神奈川県横浜市中区伊勢崎1 4 1 4  
神奈川県横浜市旭区登戸2丁目30  
神奈川県横浜市緑区久保1 7 7 ためプラーザ東急  
神奈川県横浜、崎市中原区小杉町31  
神奈川県横浜、崎市中原区小杉町3 414  
神奈川県横浜、崎市中原区登戸Q305  
神奈川県横浜、崎市多摩区生田7丁目8 4 小田急マルエ  
神奈川県横浜、崎市宮前区山手11 11  
神奈川県横浜、崎市磯子区磯子1 3 ニューハットヤセル  
神奈川県横浜、崎市小杉町1 小田急ビルF  
神奈川県厚木市青木町1 10 1  
神奈川県厚木市紅谷町10 4  
神奈川県厚木市四区2-3131番1  
神奈川県鎌倉市大船1 9-5  
神奈川県鎌倉市大船1 24 1  
神奈川県鎌倉市藤沢1 3 西武百貨店6F  
神奈川県藤沢市亀野4丁目15-5  
神奈川県藤沢市南藤沢1 1 プラザ名店ビル4F  
神奈川県「田原市栄町」2丁目13 3  
神奈川県「田原市栄町」4 5  
神奈川県相模原市中央区田6 3  
神奈川県相模原市中央林間4丁目6 3

アスキーブックチェーンでは、  
アスキーの出版物を常備し、  
みなさまのご来店をお待ちしております。

ブックスオトリ	0462 63 3856	〒242	神奈川県大和市東1-4-4
平坂書房 WALK 横浜店	0468 25 5337	〒238	神奈川県横浜市中区若松町1-5
有隣堂 厚木店	0462 23-1111	〒243	神奈川県厚木市中若松町1-5
■中部地区			
北光社	0252 28-2321	〒951	新潟県新潟市小町通6番地
鳥松堂	0252 29-2221	〒951	新潟県新潟市古町通り6-958
紀伊國屋書店 新潟店	0252 41-5285	〒950	新潟県新潟市万代1-3-30 万代シルバーホテル2F
賀張書店	0258 32-1139	〒930	新潟県長岡市大手通2-1-2
清明堂書店	0764 24 4166	〒940	富山県富山市総曲輪3-2-24
BOOKS なかた 豊田店	0764 32 1353	〒931	富山県富山市豊田1-25-3
湖川書店	0764 24 4566	〒930	富山県富山市総曲輪3-7-1
文芸堂書店	0766 21-0333	〒933	富山県高岡市本町40-4
文芸堂書店 横田店	0766 21 0431	〒933	富山県高岡市横田町4-7
うつのみや 片町店	0762 21 6136	〒920	石川県金沢市片町2-1-7
玉様の本 入江店	0762 91 6504	〒920	石川県金沢市入江2-174
書林 菅林坊本店	0762 20 5011	〒920	石川県金沢市香林坊2-1-1
玉様の本 松任店	0762 75 7080	〒924	石川県松任市徳丸357-1
玉様の本 野々市店	0762 46-5325	〒921	石川県石川郡野々市町扇ヶ丘4-3
勝木書店	0776 24 0428	〒910	福井県福井市中央1-4-18
山崎書店	0776 24-0112	〒910	福井県福井市横川1-1-19
月見月堂	0552 28 7356	〒400	山梨県甲府市月見町1429
朗月堂	0552 32 2200	〒400	山梨県甲府市中央2-14-7
平安堂 長野店	0262 26 4545	〒380	長野県長野市南千曲町841 守谷ビル
長谷川書店	0262 26 2122	〒380	長野県長野市本町1356
龍林堂書店	0263 32 5340	〒390	長野県松本市大手3-2-3
ブックスロクサン	0263 35-5555	〒390	長野県松本市深志1-2-11 昭和ビル2F
近原書店	0266 23 5070	〒394	長野県岡谷市銀座1-1-25
平安堂 飯田店	0265 24 4545	〒395	長野県飯田市中央通り4-2
大原書店	0267 67-4024	〒385	長野県佐久市大畑村田本町 中央ビル
平安堂 諏訪店	0266 28-1111	〒392	長野県諏訪郡下諏訪町宇湖浜6141
大洞堂 岐阜北店	0582 32 5334	〒500	岐阜県岐阜市北島971
自由鳥房	0582 65 4301	〒500	岐阜県岐阜市神田町4-1
大洞堂ブックス258	0584 81 2553	〒503	岐阜県大垣市南納町11-7
東文堂書店 駅前店	0584 75 3536	〒503	岐阜県大垣市尾花町1-4-1
大洞堂ルート21 織田店	0583 70 2525	〒509-01	岐阜県各務原市織田西町3 菊川工場前
三洋堂 可見店	0574 63 2334	〒509-02	岐阜県可見市見見1-34-1
岡田書店 バイパス店	0577 32 2700	〒506	岐阜県高山市下岡本町1426
三洋堂 多治見店	0572 24 0340	〒507	岐阜県多治見市若松町11-26-3
丸見書店	0574 25 2281	〒505	岐阜県美濃加茂市太田町 2535-1
江崎書店	0542 52 0157	〒420	静岡県静岡市七間町3
静岡岡島屋	0542 54 4581	〒420	静岡県静岡市浜岡町2-6-8
静岡岡島屋	0542 54 5301	〒420	静岡県静岡市浜岡町2-6-5
戸田書店 SBS店	0542 81 5733	〒422	静岡県静岡市有楽2-20-1
戸田書店 曲金店	0542 81 5899	〒422	静岡県静岡市曲金5-2-10 空家ビル内
玉野マルサン書店	0559 63 0350	〒410	静岡県沼津市太字町5-20 空家ビル内
吉野屋	0559 63 0350	〒410	静岡県沼津市五月町17-28
浜松谷島屋	0534 53 9121	〒430	静岡県浜松市東区尺取町309-1
戸田書店 幸町店	0534 74 4762	〒433	静岡県浜松市東区4-151-1
戸田書店 浜松佐鳴台店	0534 48 8286	〒432	静岡県浜松市佐鳴台1丁目11-10
戸田書店 清水店	0543 65 2345	〒424	静岡県清水市望楼4-6
戸田書店 富士店	0545 51 5122	〒416	静岡県富士市永田町2-6-3
戸田書店 焼津店	05462 7 2199	〒425	静岡県焼津市焼津1-6-6
戸田書店 里川店	05372 3 3077	〒436	静岡県掛川市中央1-18-4
戸田書店 かんのみ店	0559 78 7070	〒419-01	静岡県田方郡函南町仁田70-1
ちくさ文庫	052 741-1137	〒464	愛知県名古屋市中千代区内山3丁目28-1
文芸堂書店	052 931-9321	〒461	愛知県名古屋市中区東区東片津町49
三省堂書店 名古屋店	052 552-0077	〒450	愛知県名古屋市中区大町1-1-2 名古屋ターミナルビル 8F
パッコショップ Σ	052 251-8334	〒460	愛知県名古屋市中区大町3丁目30-37
白梅書房 西店	052 774 7223	〒465	愛知県名古屋市中東区東区ケ丘143
池下三洋堂	052 762 2345	〒464	愛知県名古屋市中千代区池下1丁目11-17
星野書店 近鉄ビル店	052 581-4796	〒450	愛知県名古屋市中千代区名駅1-2-2 近鉄ビル6F
丸見名古屋支店	052 261-2251	〒460	愛知県名古屋市中区栄3-2-7
丸見ブックメイトセントラルパーク店	052 971-1231	〒460	愛知県名古屋市中区錦3丁目15-13 セントラルパーク
日進堂書店 栄東店	052 951-2727	〒460	愛知県名古屋市中区栄3丁目5-12 栄東地下商店街
日進堂上陣津店	052 263-0560	〒460	愛知県名古屋市中区大須4丁目11-15 上陣津地下街
三洋堂 本店	052 832-8022	〒466	愛知県名古屋市中区昭和区八町1-7
四軒家三洋堂	052 773-7772	〒463	愛知県名古屋市中区守山区市春幸新田字元福29
豊川堂	0532 54 6588	〒440	愛知県豊橋市兵衛町40
精文館	0532 54 2345	〒440	愛知県豊橋市広小1-6
シビコ正文館	0564 24-0173	〒444	愛知県岡崎市藤生通西2丁目20-2
文楽堂書店	0586 71-2181	〒491	愛知県岡崎市市町4-3-1
原厚堂	0565 32 1317	〒471	愛知県豊田市長春町2-83
八草栄堂書店	0565 48 8121	〒470-03	愛知県豊田市長春町18番 愛知工業大学内
日新堂書店	0566 75 2028	〒446	愛知県安城市市南条町14-14
ほんぶん書局	0564 22-0243	〒444	愛知県岡崎市本町通2-10
ブックス鎌倉	0564 54 1822	〒444	愛知県岡崎市戸崎町字池下10-1
勝川三洋堂	0568 32 7806	〒486	愛知県春日井市勝川町1-7
ブックセンター名雪	0566 21 7121	〒446	愛知県刈谷市新富町3-43-1
三洋堂 刈谷店	0566 24-1134	〒448	愛知県刈谷市市町1-24
三洋堂 小牧店	0568 73 3462	〒485	愛知県小牧市明町40
■近畿地区			
別所書店 11ビル店	0692 24-1014	〒514	三重県津市栄町3-14 第11ビル3F
別所書店 本店	0692 26-3366	〒514	三重県津市中央5-21
文化センター白濁	0693 51-0711	〒513	三重県四日市市諏訪町3-7
シェット白濁 鈴鹿店	06923 82-5212	〒513	三重県鈴鹿市三日月寺字土田1039-1
川上書店 本郷	0749 24-2121	〒522	滋賀県彦根市長曾根町437
大田光文堂	0756 2-2261	〒525	滋賀県彦根市大田1-16-30
大田書店	075 414-0707	〒603	京都府京都市北区 北小路駅前
オーム社書店	075-221-0280	〒604	京都府京都市中京区河原町4条上
駿文堂 京宝店	075-223-1003	〒604	京都府京都市中京区河原町3条上
アバンティ・ブックセンター	075-671-8998	〒601	京都府京都市南区東九条西山王町31
旭屋書店 本店	06-313-1191	〒530	大阪府大阪市北区曽根崎2丁目12-6

紀伊國屋書店 梅田店	06 372-5821	〒530	大阪府大阪市北区芝田1丁目1-3
旭屋書店 難波店	06 644-2551	〒542	大阪府大阪市南区難波5丁目160 なんば CITY
駿文堂 心斎橋店	06 251-0881	〒542	大阪府大阪市南区難波3丁目5-16
旭屋書店 アベノ店	06 631-6051	〒545	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6
オーム社関西大阪店	06 345 0641	〒530	大阪府大阪市北区堂島1丁目5-20 大阪毎日会館内
駿文堂 京橋店	06 353 3209	〒534	大阪府大阪市東区東野田町2-1-38 京阪モール2F
ナンパックセンター	06 644 5501	〒542	大阪府大阪市南区難波3丁目1-20
ビバリー書店 難波ビル	06 721-9636	〒545	大阪府大阪市南区難波4丁目1-15 近鉄難波ビル 8
ユーゴー書店	06 623 2341	〒545	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-20
ビバリー書店 本社	06 722-1121	〒577	大阪府東大阪市足代2-5-24
コーベックス 西武高槻店	0726 83-1765	〒569	大阪府高槻市白梅町4-1 西武デパート内
旭屋書店 枚方近鉄店	0720 46 3111	〒573	大阪府枚方市岡東町12-2-10
水嶋書房 京阪デパート店	0720 51 3432	〒573	大阪府枚方市楠葉花園町14-1 京阪デパート
不二書局	0720 31-4314	〒572	大阪府東大阪市香里新町7-1
海文堂書店	078 331-6501	〒650	兵庫県神戸市中央区元町3-5-10
コーベックス さんちか店	078 391-4749	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1丁目10-1
日東館書店	078 391-8701	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町3-3-1
ジョーエ書店 サンパル店	078 252-0777	〒650	兵庫県神戸市中央区雲井通3-3-1 サンパル3F
ジュンク堂書店 センター街店	078 392 1001	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1丁目6-18 三宮センター
小山堂書店 明石店	078 911-2501	〒673	兵庫県明石市大町1丁目1-23 国鉄明石駅ビル2
新興書房	0792 85 3344	〒670	兵庫県姫路市駅前町265
誠心堂書店	0792 81 2055	〒670	兵庫県姫路市駅前町347
リズ・西武ブックセンターつかしん店	06 420 3070	〒661	兵庫県尼崎市塚本町4-18 西武百貨店つかしん店
宝井平堂	0734 31-1331	〒640	和歌山県和歌山市本町1-7
■中国・四国地区			
宝井平堂	0857 23-7271	〒680	鳥取県鳥取市東本温原町164
ブックランド今井書店 皆生店	0859 22 2377	〒683	鳥取県米子市東横原字大1542-1
米子今井書店 本店	0859 32 1151	〒683	鳥取県米子市四日市町66
今井書店 本店	0852 24-2230	〒690	島根県松江市殿町63
ブックセンター タケダ	0853 21-0114	〒693	島根県出雲市赤松町1198
ブックシティ ミネルバ店	0862 72 0316	〒700	岡山県岡山市北区604-3
丸善 岡山支店	0862 31-2261	〒700	岡山県岡山市東区1-3-50
紀伊國屋書店 岡山店	086232 3411	〒700	岡山県岡山市中区山下2-2-1
ブックランドあさひ 西大寺店	08694 2-1511	〒704	岡山県岡山市中区3-17-53
ブック・スクエア 徳文社	0864-26-0720	〒710	岡山県倉敷市赤松町5-1-13
津山 BOOK CENTER	0862 6 4047	〒708	岡山県津山市河辺11550
丸善 広島支店	082 245 2252	〒730	広島県広島市中区本通り5-8
紀伊國屋書店 広島店	082 225-3322	〒730	広島県広島市中区基町6-27 広島センタービル6F
金正堂	0824 28-3715	〒730	広島県広島市中区通り5-9
ブックセンターアオイ	0849 23-9434	〒724	広島県広島市西条町 幸家6478-1
サントーク徳文社	0848 64 7551	〒723	広島県福山市三の丸町30-1
徳文社 三原店	0848 37-5151	〒722	広島県三原市城町9-19
徳文社 尾道店	0849 23-1050	〒722	広島県尾道市久保1-6-1
徳文社 広島支店	0849 23-0110	〒720	広島県尾道市天満町17-23 ニチイ尾道ショッピング
ブックシティ徳文社	0849 22-0050	〒720	広島県福山市赤見津町74-2
徳文社 福山店	0849 22-3111	〒720	広島県福山市笠山町11
ブックシティ徳文社 廿日市店	0829 31-0772	〒738	広島県佐伯郡廿日市町佐方本町1-7
中野書店	0832 22-6181	〒751	山口県下関市赤瀬町本通り1-1
文芸堂	0839 22-5611	〒753	山口県山口市道場門前1丁目3-11
55都立文芸堂	0839-24-6630	〒753	山口県山口市道場門前1丁目2-31
風鳴館	0834 31-2346	〒745	山口県徳山市銀座1-25
京屋書店	0836 31-2323	〒755	山口県宇部市松島町16-25
小山助学舎 本店	0886 54-2135	〒770	徳島県徳島市1番町3-22
小山助学舎 東口店	0886 25-2390	〒770	徳島県徳島市寺島町東3丁目12-8
森住丸善	0886 23-3228	〒770	徳島県徳島市寺島町東3丁目12-5
宮崎書店 屋島店	0878 43 8571	〒761-01	香川県高松市屋島町1872-1
宮崎書店 本店	0878 51-3733	〒760	香川県高松市丸亀町4-8
宮崎書店 坂出店	08774 46-8343	〒762	香川県坂出市文京町1-1
丸善書店	0899 31 8501	〒790	愛媛県松山市湊町4-6-6
紀伊國屋書店 松山店	0899 32 0005	〒790	愛媛県松山市千船町5-7-1
明屋書店 大街道店	0899 42 4042	〒790	愛媛県松山市大街道2-4-12
明屋書店 湊町本店	0899 41-4141	〒790	愛媛県松山市湊町4-6-6 徳天街
明屋書店 新居浜店	0897 33 4121	〒792	愛媛県新居浜市泉田町11-34
金高堂書店	0888 22 0161	〒780	高知県高知市帯屋町1丁目13-14
■九州地区			
井筒屋ブックセンター ナガリ書店	093-461-0131	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町2-9-14
全栄堂	093-521-1044	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
旭屋書店 北九州店	093-631 3685	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2-4-6
ブックセンター ぼんた	092 581-9558	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町1-1-1 そごう6F
全栄堂 朝日ビル店	092 431 1094	〒814	福岡県福岡市博多区基町3丁目8-15
リー・ふる天神	092 413 1031	〒812	福岡県福岡市博多区博多駅前2-1 朝日ビル B1
紀伊國屋書店 福岡店	092 713 0008	〒810	福岡県福岡市中央区天神4丁目4-11 6F
福岡金文堂	092 741-2106	〒810	福岡県福岡市中央区天神1丁目11-11 天神コアビル6
福岡金文堂 アニマート原	092 844-0088	〒814	福岡県福岡市早良区飯倉3丁目21-33
明林堂書店 福岡店	092 651-7700	〒812	福岡県福岡市東区箱崎4丁目15-40
横文館書店 新天町店	092 781 2991	〒810	福岡県福岡市中央区天神2-8-215
エマックスたがみ	0942 33-1841	〒830	福岡県久留米市天神316
金文堂 アニマート春日	092 582-6770	〒816	福岡県春日市大町4-30
金華堂 北バイパス店	0952 32-1955	〒840-01	佐賀県佐賀市本町5-30
好文堂書店	0958 23-7171	〒850	長崎県長崎市浜町8-29
全明堂書店	0956 22-4214	〒857	長崎県佐世保市下京町8-3
博文堂 京町店	0956 22-6311	〒857	長崎県佐世保市上京町4-4
BOOKS まるぶ	0963 52-5665	〒860	熊本県熊本市上通町5-1
紀伊國屋書店 熊本店	0963 22-5331	〒860	熊本県熊本市下通1-7-18
バルコブックセンター大分店	0975 35-0643	〒870	大分県大分市市内町1-1-1
宮崎書屋	0985 27-4111	〒880	宮崎県宮崎市橋通東4-10-8
田中書店 中央店	0985 24-3511	〒880	宮崎県宮崎市橋通東3-6-19
吉田書店	0992 26-4410	〒892	鹿児島県鹿児島市東千石町15-2
春苑堂ブックプラザ	0992 25-3200	〒892	鹿児島県鹿児島市千日町1-12
球陽堂書店 坪店	0988 63-3752	〒900	沖縄県那覇市牧志3-2-5

# MSX MAGAZINE HOT LINE



## PC-8801 5-2D版

《Ink Pot》ユーザーの皆様へ

### 《Ink Pot M》発売のおしらせ

たいへん長い間お待ち致しておりました《Ink Pot M》(PC-8801 mk II MR/MH対応版)が発売となりました。つきましては、PC-8801用《Ink Pot》をご利用の方で、本体をMR/MHに変更なされたお客様を対象に、有償交換サービスを実施いたします。

#### ●《Ink Pot M》における主な変更点

データファイル容量の大幅アップ、アンドゥ機能の追加、日本語入力機能の強化(単語変換可能)など。詳しくは、弊社広告をご覧ください。

#### ●交換サービス料金：5,000円

#### ●交換サービスの方法：

- ①お手元のマスターディスク1枚と郵便小為替5,000円分を簡易書留でお送りいただく方法。
- ②料金5,000円とお手元のマスターディスクのディスクトラベルの部分に現金書留に入るように切り放して、同封していただく方法。

#### ●交換サービス申込受付期間：1987年8月10日～1987年12月15日

#### ●お申し込み、簡易書留もしくは現金書留の送付先は………

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー直販部《Ink Pot M》係宛

なお、今回の交換サービスは、部材(マスター・オプション各1枚、新マニュアル1冊)にて行ないますので、弊社への直接のお申し込みに限らせて頂きます。よろしくお願ひいたします。

## PC-8801 V2モード専用版

### KGDソフト《サイキックウォー》について

PC-8801 V2モード専用(SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA用)《サイキックウォー》の一部商品に、問題があることが判明しました。製品添付のユーザー登録ハガキに必要事項を書き込み、工画堂スタジオ内KGDソフトまでお送りください。該当する製品をお持ちの方には正常なディスクをお送りいたします。

なお、詳しくは、月刊LOGIN 9月号の「工画堂スタジオ」の広告をご覧ください。

ヒトミ：(以下ヒ:)あれ、そこで、MSX2で「魔界島」で遊んでいる人は//「魔界村」じゃなかったんですね?

前担当者：(以下P: あゝ、めんどろね/)はい。「魔界村」のMSX版の発売は遅れています。先に、PC-8801/FM-7 シリーズ版が発売されます。背景が、チョット寂しい感じもするけど、PC-8801版はおすすめです/

ヒ：「魔界島」はどうですか?

P：基本的には、ファミコン版と同じようです。(実をいうと“P”は、

サンプル版で遊んでいるので、その辺がわからないのです。)ちなみに「魔界島」はアスキーからではなく、カプコンさんからの発売になります。

ヒ：ところで《サイキックウォー》についてなんですが?

P：まことに申し訳ありません。症状については、月刊LOGIN 8月号P163の“最新ゲーム徹底解剖//”の文章中にもありますが、『中立衛星ラムサで、仲間を探しながらポートOUTを探していき、敵基地へ行くのですが、自分のレベルが低ければすぐに殺されちゃう』ってありますが、この症状ではラムサ以外の敵と遭遇するとレベルが高くて、予想外の大ダメージを与えられてしまうのです。

ヒ：今度の《サイキックウォー》は難しすぎるっていう、お電話がたくさんありましたよ。

P：お電話をいただいた皆さん。ごめんなさい。以上のようなことで、登録者ハガキをお送り頂いた方には、確認の上、新ディスクを工画堂よりお送りしたと思います。作成したキャラクターは旧ディスクでも、ラムサ内であれば、育てられますし、新ディスクでもそのまま、使えますので安心して、ゆっくり遊んでくださいね。

ヒ：ほかになにか情報は?

P：お待ちされているPC-8801版の《ローグ》ですが、近々出そうです。どうぞお楽しみに/

ヒ：《ローグ》って、独特な雰囲気と魅力を持っていますよね。

P：はまっちゃうと、抜けられないですね。

ヒ：最後に、営業部からのおしらせです。

アスキー大阪営業所にて、ビジネス・ゲームソフトの御購入前のお電話でのお問い合わせを開始致しました。  
西日本地区の皆さん、ご利用くださいね。

問い合わせ先電話番号：06-348-0005

ヒ：ゲームについていえば、裏技なんかは、お教えいたしません。

P：そういえば、《ブラックオニキス》のカラードアなんていうのもありましたね。

ヒ：ゲームの内容については、絶対に、お答えいたしませんので、ご了承くださいね。なお、東日本地区の皆さんは、03-486-8080へお願いいたします。また、購入後の技術的な御質問に関しては、各アスキー・ユーザーサポート係までお電話か、お手紙でお問い合わせください。

以上。ホットライン9月号でした。ところで、“P”さん。どうしてここにいるの?

P：さあ?わたしはだあれ?ここはどこ?



アスキーに対するご意見、ご希望、また弊社の販売についてお気付きの点などがございましたら、(株)アスキー営業部「HOT LINE」係宛ハガキにてお送り下さい。よろしくお願いいたします。



製品についてのお問い合わせは以下の通りです。

* 出版物	486-1977
* ソフトウェア	486-8080
* ファミコン	250-5600
* アスキーネット関連	486-9661



製品のお買い上げ後のご質問はユーザーサポート宛

* 出版物 * ゲーム	498-0299
* ビジネスソフト	498-0205
* ファミコン	250-5600
* アスキーネット関連	486-9661

**ASCII**  
ASCII CORPORATION

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー



# これがワールドワイドな 情報基地だ!

Canon



## パソコン通信のためのハードとソフトをすべてセット

新・情報通信メディア、テレコムキット30。誕生  
V-30 Fにインテリジェントモデム内蔵のテレ  
コムアダプタVM-300をセット。国内のデー  
タベースやBBSなどの交信をはじめ、今、話  
題の証券情報サービスや、世界最大の通信  
サービス・コンピュサーブへの加入で直接、  
アメリカから最新情報をアクセスできます。  
キット内容：V-30F、テレコムアダプタVM-300、  
漢字ROM(JIS第1水準)、通信ハンドブック  
「通信宣言」、コンピュサーブ・イントロパック

## テレコムキット30

新発売



※写真のモニターは別売です。

日本語対応、モデム内蔵テレコムアダプタVM300  
パソコン通信のためのインテリジェントモデム  
機能に多機能電話を一体化。さらにMSX-JE  
仕様のワープロとの組合せで完全な日本語対応  
によるパソコン通信が可能。日本語入力に加え  
文章ファイルのアップロード、ダ  
ウンロード、文章の編集も実  
現。操作はインテリジェントモデ  
ム採用で極めて簡単。¥27,800

MSX MSXマークは、アスキーの商標です。

キヤノン販売株式会社

●東京/〒108 東京都港区三田3-11-28 (03)455-9131 ●大阪/〒530 大阪市北区中之島3-2-18 住友ビル (06)444-6020 ●札幌(011)231-1313  
●仙台(022)267-3987 ●関東(東京・神奈川は除く) (03)455-9595 ●名古屋(052)581-8500 ●広島(082)244-4698 ●高松(0878)22-3666 ●福岡(092)411-4668

資料請求  
0800-200-758  
MSX



# パナソニックA1の キャラクターがゲームになった。

このパノラマ写真はイメージです。  
実際のゲーム内容とは異なります。

古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。  
やり出すとやめられないアクションRPG登場。  
神殿の石板に描かれたアシュギーネ像の示すものは何か。「語り  
べ」の情報をもとに聖なる武具を手に入れてパワーアップし、追  
り来る敵キャラを倒して進め、聖戦士伝説の謎を解くのは君だ。  
伝説の聖戦士アシュギーネ(ソフト) PANA-010 標準価格5,800円  
(MSX2・メガロム) (※RAM64K・VRAM128K) [8月下旬発売予定]

まだまだ続々登場、  
おもしろメガロムソフト。

**METAL GEAR**  
メタルギア (コナミ)  
RC750 標準価格5,800円  
(MSX2・メガロム) (※RAM64K・VRAM128K)

**LAYZACK**  
SUPER  
スーパーレイザック (T&Eソフト)  
TEX-76 標準価格6,800円  
(MSX2・メガロム)

COM LAND / MATSUSHITA

ジョypad (別売)  
FS-JS220  
標準価格1,500円

アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、A1もすごい。RAM64K、VRAM  
128KのMSX2 パソコンが 29,800円。リアルで大迫力のゲーム。  
その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集なんかも楽しめるんだから。

**パナソニック MSX2 パソコン** 標準価格 29,800円

FS-A1 ▶ボディカラーは2色：Kブラック、Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケー  
ブル(別売 FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業を  
お書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MX係まで、MSX はアスキーの商標です。

# Panasonic A1

松下電器産業株式会社